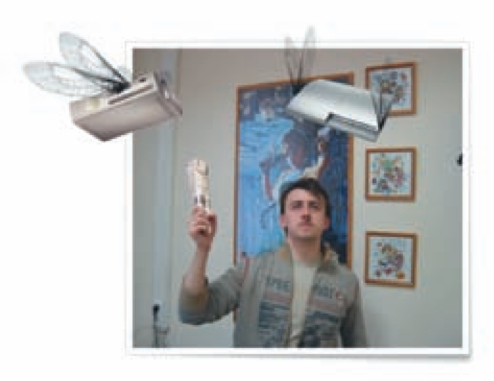

ПОСТЕР А2: MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS И NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
КОНСОЛЬ
# 04
ноябрь
2005
для игроков о видеоиграх
комплектуется
DVD
двухслойным
ВЫСТАВКИ
X05
Review
NINJA GAIDEN BLACK
FAHRENHEIT
ТОЧКА ЗАМЕРЗАНИЯ
KINGDOM UNDER FIRE: HEROES
ОРКОВЫЖИМАЛКА
Preview
Alone in the Dark
Call of Duty 2
Chromehounds
Dead or Alive 4
Driver: Parallel Lines
FIFA 06
Gears of War
Gun
Madden NFL 06
Moto GP 2006
NBA 2K6
Need for Speed Most Wanted
NHL 2K6
Perfect Dark Zero
Quake 4
Star Wars Battlefront II
Test Drive Unlimited
Elder Scrolls IV: Oblivion
Matrix: Path of Neo
Outfit
TimeShift
Splinter Cell 4
Too Human
City of the Dead
Mass Effect
и еще
многие-многие
другие...
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
БАТЯНИН КОМБАТ
NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE
ВЕСЕЛОГО СТРАШДЕСТВА!
ЖИВИ ИГРАЮЧИ

## Следующий!



Восемь бит, шестнадцать бит, "совершенная игровая приставка", Sony PlayStation... Казалось, столько раз игровая индустрия становилось на новую ступеньку, что уж и привыкнуть пора. Но вот должен выйти Xbox 360, и все разговоры только о нем, и превьюшки, и осень за окном шелестит листьями: Xbox, Xbox, Xbox...

И как это им удается? Еще нет ни PS3, ни Nintendo Revolution, даже запуск Xbox 360, и тот назначен только на 22 ноября, а новые приставки уже завладели нашим вниманием. Еще древние ацтеки подметили, что человеку нравится жить будущим и прошлым не меньше, чем настоящим. Да что уж там, мы и сами такие. Вот посмотрите на этот номер. Те, кто любит повздыхать у камина о старых хитах, могут сразу открывать раздел Excavation с рассказами о сериях Golden Axe и Mortal Kombat. Для тех, кому больше нравится будущее, мы подготовили пухлый блок материалов о еще не вышедших играх. С этими превью наметилась интересная тенденция: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Resident Evil 4 для PS2, Dead or Alive 4, Devil May Cry 4... Мало того, что мы живем в эпоху сиквелов, так они все еще и сговорились под одним порядковым номером выйти? Хорошо хоть, что это не заразно. В любом случае вас ждет отчет о четвертой по счету выставке Xbox event. А если хотите для разнообразия все-таки пожить сегодняшним днем, то в разделе Review обратите внимание на эти четыре высококачественные игры: Ninja Gaiden: Black; Mortal Kombat: Shaolin Monks; Nightmare Before Christmas и Fahrenheit. Также мы печатаем 4етвертую 4асть комикса про 4етверга, в котором нет самого 4етверга. Да, спасибо, что купили наш 4етвертый выпуск... С4астливо...

*Константин Подстрешный*




# КОНСОЛЬ №4 НОЯБРЬ 2005

**Учредители** Али Даутов, Татьяна Журавская
**Генеральный директор** Али Даутов
**Зам. Ген. директора** Сергей Журавский
**Коммерческий директор** Алена Лукаш
**Главный редактор** Константин Подстрешный
**Выпускающий редактор** Олег Гаврилин

**РЕДКОЛЛЕГИЯ**
Игорь Бойко
Рафаил Фаткулин
Андрей Щур
Dmitry Gertsev

**Арт-директор** Дмитрий Ароненко
**Дизайн и верстка** Дмитрий Кузнецов
**Художник** Даниил Кузьмичев

**Webmaster** Евгений Янусов
**Отдел рекламы** Александр Смирнов

**ОБЛОЖКА**
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

**ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ**
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

**ОТДЕЛ ПОДПИСКИ**
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

**АДРЕС РЕДАКЦИИ**
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
***http://www.konsole.ru***





Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в **ГП "Московская типография № 13"**,
тел. (095) 265-1915
107005, Москва, Денисовский пер., д.30.

Тираж 15.000 экз.
**Цена свободная.**

**ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.**

# CONTENT

## СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

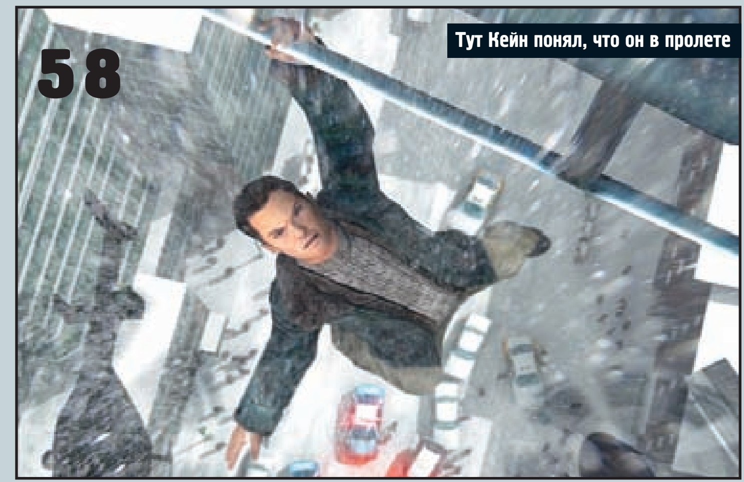




Свою старшую сестру я таскаю с собой повсюду

Надоело жить? Спроси, кто я по знаку зодиака

Доходит, как до жирафа



Тут Кейн понял, что он в пролете



Подпишись на "Консоль" не отходя от ванны!

# CONTENT


46

На фига ж мы свет-то включили?


50

Зачем драть глотку, когда ее можно перерезать?


55

Монахи в бегах


62

Женская привязанность

# СОДЕРЖАНИЕ

## нашего содержательного двухслойного DVD

**ПРИМЕЧАНИЕ ОТ РЕДАКЦИИ**

**Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Если за эти дни появляется что-либо интересное, мы обычно пытаемся это что-то на диск уместить.**




Too Human

### X05

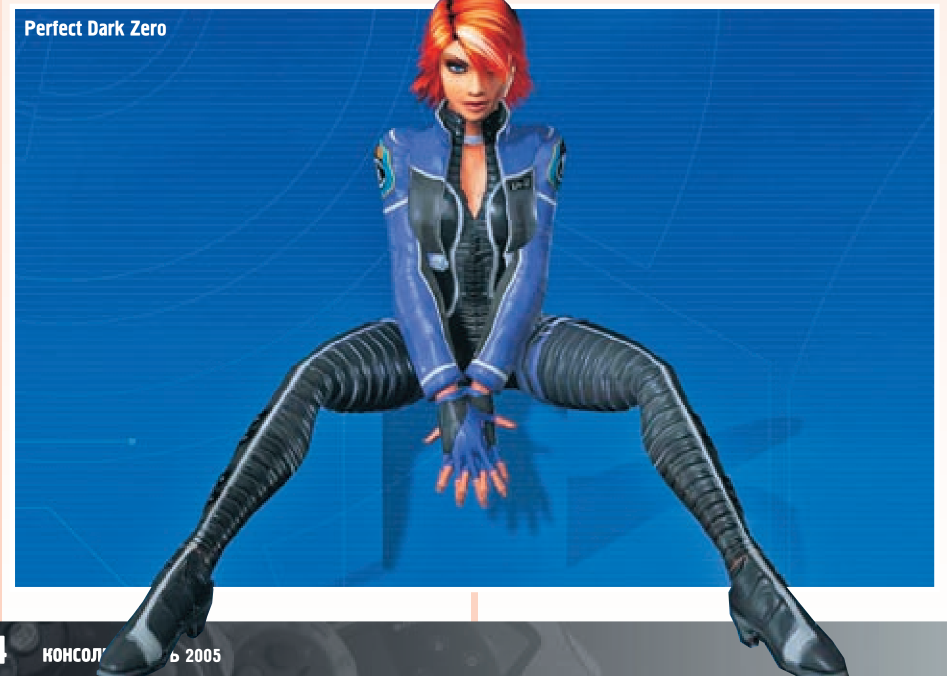
С четвертого по пятое октября в Амстердаме прошла выставка X05, где лидерам игровой индустрии была представлена возможность увидеть Xbox 360 в действии и протестировать проекты из стартовой линейки этой консоли. В общем, они подержались за джойстик, потыкали в кнопки и, судя по всему, остались довольны. Мы, разумеется, не могли проигнорировать данное мероприятие, поэтому представляем вашему вниманию подборку видео с выставки. Очень скоро во всю эту красоту можно будет наконец-то сыграть.

### Perfect Dark Zero (Xbox 360)

Рыжеволосой истребительнице криминальных элементов вновь предстоит подержать в руках огнестрельное оружие, а также из него пострелять. Хотя слово "снова" здесь неуместно, ведь PDZ не сиквел оригинального Perfect Dark, а приквел.

### Too Human (Xbox 360)

Честно говоря, после провала Advent Rising мы стали с большим недоверием (если не сказать "опаской") относиться к обещаниям разработчиков, создавать масштабные игровые трилогии. Девелоперы же, в свою очередь, напротив, как с цепи посрывались: за один месяц анонсировано две эпические саги в трех частях - Too Human и Mass Effect. Ролик первой смотрится весьма симпатично, но как-то бестолково: мечи, плазмострелы, орды насекомоподобных роботов и в центре всего этого здоровенный лысый мужик в красных доспехах. Остается лишь уповать на чувство стиля разработчиков Silicon Knights и на их профессионализм.



Perfect Dark Zero

### Splinter Cell 4 (PS2, Xbox, Xbox 360, GameCube)

Коротенький рекламный тизер очередной части похождений бравого американского спецагента наглядно демонстрирует, как игра будет смотреться на новом поколении консолей. Интересно, каким образом всю эту красоту разработчики собираются "запихать" в приставки поколения текущего? Будут уминать ногами, не иначе.

### Mass Effect (Xbox360)

Практика показывает, что у разработчиков BioWare игры с научно-фантастическим антуражам получаются гораздо более эффектными, нежели с фэнтезийным. Первая часть анонсированной ими трилогии (ааа!!! - прим ред.) уже привлекает внимание нестандартным дизайном персонажей и игрового мира, а также сногсшибательной графикой. Еще бы стволы у пушек были круглыми, а не похожими на здоровенные гайки...

В общем, с нетерпением ждем, что же в итоге получится у команды девелоперов, работавшей над дилогией Knights of the Old Republic.



Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

- **Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie (PS2, Xbox, Xbox 360, PS3, GameCube)**

Предполагаем, что помимо аллюзии "слон в посудной лавке" скоро появится схожая по смыслу фраза "большая горилла в Нью-Йорке". Похоже, Питер Джексон хочет, чтобы игровая адаптация его фильма вышла на всех без исключения современных консолях. Интересно, не планируется ли в ближайшем будущем версий для холодильников и стиральных машин?

- **Crackdown (Xbox 360)**
- **Dead Rising (Xbox 360)**
- **Kameo: Elements of Power(Xbox 360)**
- **Dead or Alive 4: Dead Rising (Xbox 360)**
- **Ninety-Nine Nights (Xbox 360)**
- **Gears of War (Xbox 360)**
- **Project Gotham Racing (Xbox 360)**
- **Tony Hawk's American Wasteland (Xbox, PS2, Xbox 360)**
- **Нарезка из игр для Xbox 360**
- **Анонс фильма Halo**
- **Анонс Wolfenstein**

## NEWS

- **Lara Croft Tomb Raider: Legend (PS2, Xbox, Xbox 360)**

На нашей улице праздник: в серию Tomb Raider начинает потихоньку возвращаться былой шарм. Ларочка из трясущей непомерно раздутыми формами куклы-барби становится более женственной и обаятельной - где улыбнется, где многообещающе подмигнет. Прелесть.

- **Quake IV (Xbox360)**

А вы знаете, о чем думает рядовой житель планеты Строггос? Нашпиговывая свинцом полукибернетические тела агрессивных на вид инопланетян, задумывались ли вы, что эти существа могут обладать высоким, стремящимся к прекрасному интеллектом, и тонкой душевной организацией? Нет? Какой кошмар. Вам срочно нужно взглянуть на мир глазами строгга. Немедленно!

- **Bladestorm (PS3)**
- **Fatalinertia (PS3)**
- **Gauntlet: Seven Sorrows (PS2, Xbox)**
- **Gun (PS2, Xbox, Xbox 360)**
- **Rumble Roses XX (Xbox 360)**

## PREVIEW

- **Aeon Flux (PS2, Xbox)**
- **Gene Troopers (Xbox, PS2)**

Приятной неожиданностью стал новый шутер от TDK Media Europe. Есть надежда получить качественный проект, а не очередную спинномозговую стрелялку. Очень интригует необычный дизайн уровней и оружия, а также некоторые находки в области геймплея. Ждать стоит. Непременно стоит.

- **Prince of Persia: The Two Thrones**
- **Star Wars: Battlefront II**




Lara Croft Tomb Raider: Legend

Gene Troopers

## REVIEW

- **Fahrenheit (Xbox, PS2)**
- **Ninja Gaiden Black (Xbox)**
- **We Love Katamari (PS2)**
- **Burnout Legends (PSP)**
- **The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe (PS2, GameCube, Xbox)**
- **Total Overdose (PS2, Xbox)**
- **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PS2, Xbox)**

## SPECIAL

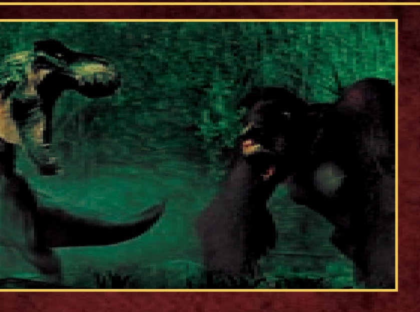
- **Трейлер фильма Aeon Flux**
- **Фильм студии Blur - In the Rough**

Потому что без жены и ни туды, и ни сюды... Кому бы удалось показать все особенности отношений мужчин и женщин в пятиминутном анимационном фильме доходчивее, чем это сделали умельцы из студии Blur? Все подмечено верно: одолеть какого-нибудь здоровенного махайрода или пещерного медведя для нас, мужчин, не проблема. А вот добыть огонь, приготовить еду, в конце-концов, навести порядок на территории жилплощади - вот это уже подвиг из разряда "mission impossible". Без прекрасного пола ну просто никак. В общем, смотрите и наслаждайтесь - умение посмеяться над собственными недостатками тоже весьма полезный скилл.

## Special+

Наша подрубричка "Кретив на продажу", куда мы складываем прикольную игровую рекламу. Сегодняшний гвоздь программы - реклама Ninja Gaiden (Xbox)

- **Реклама GameBoy Mini**
- **Реклама Perfect Dark Zero**



**X05**
- Crackdown (Xbox 360)
- Dead Rising (Xbox 360)
- Анонс фильма Halo
- Kameo: Elements of Power (Xbox 360)
- Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie (PS2, Xbox, Xbox 360, PS3, GameCube)
- Mass Effect (Xbox360)
- Splinter Cell 4 (PS2, Xbox, Xbox 360, GameCube)
- Too Human (Xbox 360)
- Анонс Wolfenstein
- Dead or Alive 4: Dead Rising (Xbox 360)
- Ninety-Nine Nights (Xbox 360)
- Gears of War (Xbox 360)
- Perfct Dark Zero (Xbox 360)
- Project Gotham Racing (Xbox 360)
- Tony Hawk's American Wasteland (Xbox, PS2, Xbox 360)
- Нарезка из игр для Xbox 360





**NEWS**
- Bladestorm (PS3)
- Fatalinertia (PS3)
- Gauntlet: Seven Sorrows (PS2, Xbox)
- Gun (PS2, Xbox, Xbox 360)
- Lara Croft Tomb Raider: Legend (PS2, Xbox, Xbox 360)
- Rumble Roses XX (Xbox 360)
- Quake IV (Xbox360)

**PREVIEW**
- Aeon Flux (PS2, Xbox)
- Gene Troopers (Xbox, PS2)
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Star Wars: Battlefront II

**REVIEW**
- Fahrenheit (Xbox, PS2)
- Ninja Gaiden Black (Xbox)
- We Love Katamari (PS2)
- Burnout Legends (PSP)
- The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe (PS2, GameCube, Xbox)
- Total Overdose (PS2, Xbox)
- X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PS2, Xbox)

**SPECIAL**
- In the Rough
- Aeon Flux
- Ninja Gaiden (Xbox)
- Реклама GameBoy Mini
- Реклама Perfect Dark Zero

DVD КОНСОЛЬ №4 ноябрь 2005

DVD

04' 2005

# КОНСОЛЬ

# НОВОСТИ

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН



### Маленькие уловки ради большого искусства



Неспешно рассекая воздух, к нам приближался самолет противника, и мы его после перерыва на обед сбили

Посетители последней E3 сперва дружно восторгались роликом из Killzone, а потом не менее дружно ставили под сомнение реальность столь высокого уровня графики. Тогда разработчики этой многообещающей игры для PlayStation 3 признались, что ролик и вправду был создан с применением некоторых ухищрений. И только сейчас стало известно, при помощи каких именно. Видео сняли на реально существующем движке, но только со скоростью пяти кадров в секунду, а уже потом его искусственно разогнали до тридцати. После выхода нового девелоперского инструментария от Sony, такая красотища воспроизводится в режиме реального времени. Так что никакого обмана (ну практически никакого).

### Моторный сок в кармане

Летом 2006 года на PlayStation Portable состоится релиз Juiced: Eliminator. От своего старшего собрата карманный вариант гонки будет отличаться набором из новых машин, водителей и трасс, а также свежим режимом Eliminator Mode. В нем из числа участников после каждого круга отсеивается самая последняя машина.

Одно из значений слова "juiced" - "повышенная мощность"

### Grand Theft Auto 4

В Сети стали стремительно распространяться слухи о четвертой части Grand Theft Auto. Собственно, бродили они по всемирной паутине и раньше (даже поддельные скриншоты появлялись), но, в отличие от предыдущих, нынешние кажутся более-менее правдивыми. Компания Rockstar Games решила создать абсолютно реалистичную модель современного мегаполиса с непомерно умным искусственным интеллектом его граждан и фотореалистичной графикой. В этом нелегком деле разработчикам будет помогать недавно лицензированная у Epic Games технология Unreal Engine 3.



Ни одна серия Grand Theft Auto не обходилась без красивых и очень опасных девушек

### Слияние Bandai и Namco

О намерении Bandai и Namco слиться в едином порыве в одну большую и дружную компанию не знали разве что те, кому это было совершенно до лампочки. 29 сентября намерение превратилось в реальность. Теперь на карте игровой индустрии вместо двух фирм существует одна - Bandai Namco Holding. Руководство свежеобразованного предприятия собирается в январе открыть представительство на территории США и где-то ближе к весне объединить все свои игровые подразделения под крышей Bandai Namco Games. По итогам текущего финансового года планируется получить доход в размере $4.28 млрд., из них чистая прибыль должна составить $220 млн. **- *В.Ч.***

А в честь нашего союза предлагаю детишек поженить! Пакмен берешь ли ты в жены Гандама?..

## С ЭКРАНА НА ЭКРАН

METEOR SHOWER...

### Неплохой день для похода в кино

Не успели мы в прошлом выпуске новостей рассказать, что компания Cellar Door Publishing планирует выпустить комикс по мотивам Bad Day L.A., как от Американа Макги поступила еще одна весть. На сей раз его еще не вышедшая на Xbox игра ляжет в основу художественного фильма. На данный момент известно лишь то, что киношники решили оставить игровую концепцию без существенных изменений: жителям Лос-Анджелеса приходится испытывать на своей шкуре различные стихийные бедствия и даже нашествие инопланетян, а в роли спасителя человечества выступает бомж по имени Энтони.

### THQ будет работать сразу на три фронта

В одном из интервью западной прессе президент THQ Брайн Фаррел заявил, что помимо Xbox 360 и PlayStation 3 руководимое им издательство планирует выпускать игры и для Revolution: "Наши планы заключаются в том, чтобы работать для всех геймеров, независимо от того, какой консоли они отдадут свое предпочтение". А еще свое одобрям-с выразила компания Gearbox Software (разработчики Brothers In Arms). Если верить ее президенту Рэнди Питчфорду, то у его команды в загашнике уже имеется некий уникальный проект, геймплей которого специально заточен под анонсированный на Tokyo Game Show 2005 "революционный" геймпад. Получается, что к середине октября новую приставку от Nintendo согласились поддержать следующие компании: Square Enix, Konami, Bandai Namco и недавно присоединившиеся к ним THQ и Gearbox Software.



Секретная игра от Gearbox Software: переключи канал, как только на нем появится фашист

По части детализации объектов заднего плана Tourist Trophy явно обходит последний Moto GP

### Лучшие автосимуляторщики хотят стать номером один и в мире мотоспорта

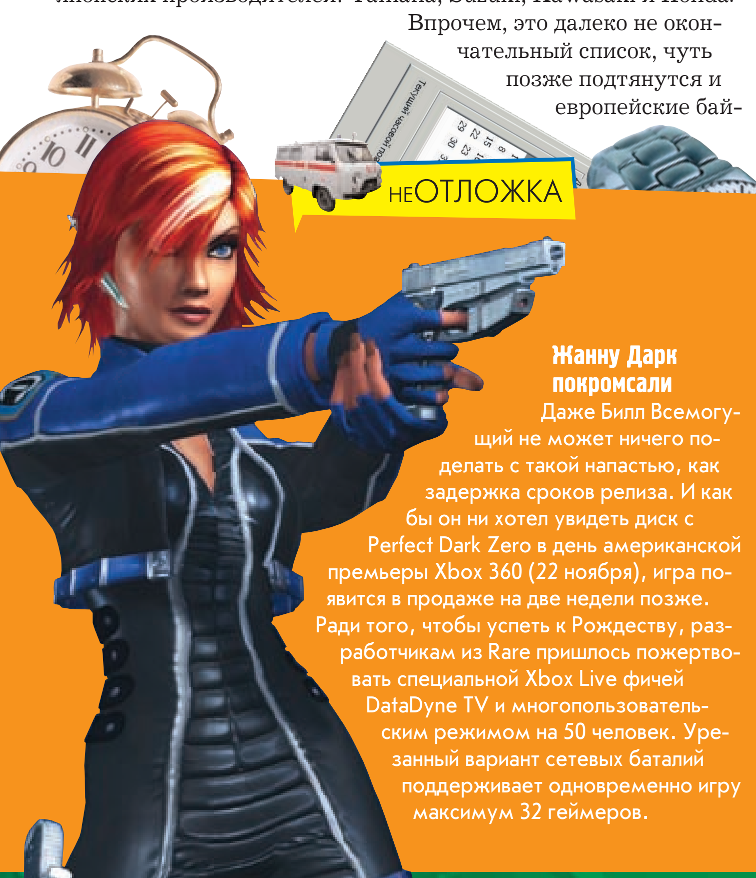
В конце этого года на PlayStation 2 должна появиться недавно анонсированная мотогонка Tourist Trophy: The Real Riding Simulator. На сей продукт следует обратить пристальное внимание хотя бы потому, что возводится он в недрах знаменитой компании Polyphony Digital. Со стапелей создателей четырех частей Grand Turismo какая-нибудь ерунда может выйти только в случае наступления мирового катаклизма. На данный момент нам известно о 13 байках от четырех известных японских производителей: Yamaha, Suzuki, Kawasaki и Honda. Впрочем, это далеко не окончательный список, чуть позже подтянутся и европейские байки. Львиная доля представленных в игре моделей была выпущена в 90-е годы, хотя некоторые гоняют еще с середины 80-х. Помимо этого нам сулят дотошно реализовать каждую деталь современных мотогонок, в том числе и копание в гараже. Разработчики запаслись дорогостоящими лицензиями даже на такие мелочи, как костюмы и шлемы гонщиков.

### Создатели приставок тоже уходят на пенсию

Вице-президент продаж Nintendo of America Inc. Рэнди Перетсман уйдет с нового года в отставку. В свое время ветеран игровой индустрии приложил руку к запуску легендарной приставки NES и невероятно популярного нынче проекта Nintendogs. Сейчас у него стало сдавать здоровье, вот он и решил отправиться на заслуженный отдых.



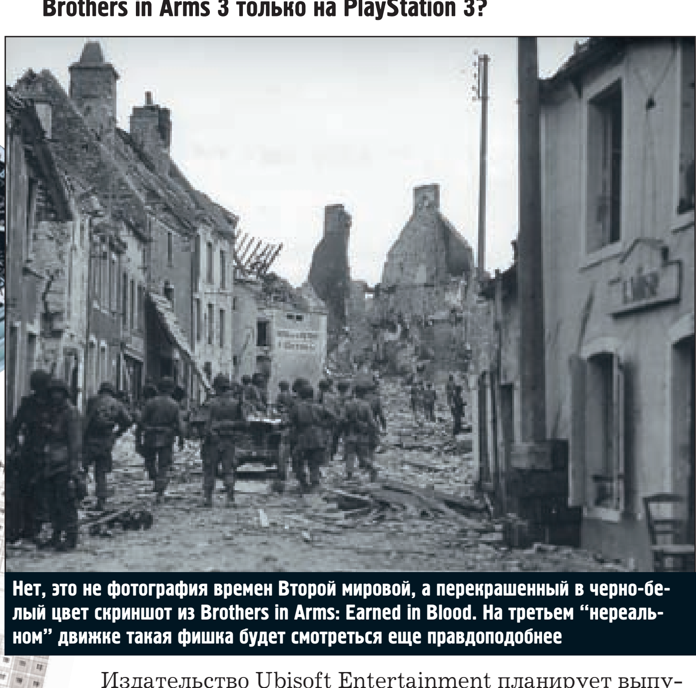
В этом монстре консольного рынка обитает частичка души Рэнди Перетсмана




### Жанну Дарк покромсали

Даже Билл Всемогущий не может ничего поделать с такой напастью, как задержка сроков релиза. И как бы он ни хотел увидеть диск с Perfect Dark Zero в день американской премьеры Xbox 360 (22 ноября), игра появится в продаже на две недели позже. Ради того, чтобы успеть к Рождеству, разработчикам из Rare пришлось пожертвовать специальной Xbox Live фичей DataDyne TV и многопользовательским режимом на 50 человек. Урезанный вариант сетевых баталий поддерживает одновременно игру максимум 32 геймеров.

### Brothers in Arms 3 только на PlayStation 3?



Нет, это не фотография времен Второй мировой, а перекрашенный в черно-белый цвет скриншот из Brothers in Arms: Earned in Blood. На третьем "нереальном" движке такая фишка будет смотреться еще правдоподобнее

Издательство Ubisoft Entertainment планирует выпускать все свои грядущие игры для Xbox 360 и PlayStation 3. Особняком будет стоять Brothers in Arms 3 - этот проект появится только на приставке нового поколения от Sony. Впрочем, здесь слишком много неясностей. Во-первых, счи-

тается ли позиционируемый как сборник дополнительных миссий Brothers in Arms: Earned in Blood второй частью? Ведь специально для полноценного сиквела Gearbox Software лицензировала технологию Unreal Engine 3. Об этом руководство компании поспешило сообщить после выступления кабаре "Мулен Руж" на специально устроенном 22 сентября мероприятии Liberation Party. Во-вторых, распространяется ли заявление об эксклюзивности на платформу PC? Велика вероятность того, что пиарщики Sony самозабвенно выдают желаемое за действительное. Скорее всего, речь идет о том, что Brothers in Arms 3 обойдет стороной Xbox 360 и Nintendo Revolution, но никак не PC.

### Коробочные игры From Software


А в зубах клинок для того, чтобы ненароком не загрызть жертву

В сторону Xbox 360 стала поглядывать и компания From Software. В конце следующего года она хочет выпустить на приставке нового поколения Armored Core 4 и Tenchu 360. О первом проекте известно самую малость: добавятся несколько новых моделей роботов плюс ряд запасных частей для их модификации. О втором информации накопилось побольше. Во-первых, появится полноценная опция создания собственного персонажа, в которой геймер будет самостоятельно определять базовые умения и подбирать снаряжение. Во-вторых, по ходу сражений ниндзя будут накапливать опыт, обучаться новым приемам и совершенствовать полученные навыки на манер игр жанра RPG. В-третьих, в Tenchu 360 появится заточенный под службу Xbox Live раздел сетевых сражений.

### Старые друзья оказались дороже Microsoft

Уеду я от вас, Microsoft, куда подальше

SEGA продолжает укреплять позиции на издательском рынке. На сей раз ушлым японцам удалось переманить под свое крыло Bizarre Creation. Project Gotham Racing 3 станет их последней игрой, которая распространялась при поддержке Microsoft. Видимо, разработчики решили вернуться к истокам. Еще во времена существования Dreamcast эта команда под неусыпным контролем SEGA Entertainment делала гонку Metropolis Street Racer.

### И последний станет первым

Создатель легендарной "Элиты" Дэвид Брабен снова в деле. После продолжительного творческого отдыха он наконец-то созрел для новой разработки. Проект его команды Frontier Developments называется The Outsider и появится сразу на двух платформах: PlayStation 3 и Xbox 360. Во время анонса Дэвид в восторженных тонах отзывался о приставках нового


Когда-нибудь я вернусь в это белое здание и покажу вам всем кузькину мать!

поколения: "Новые консоли вроде Xbox 360 и PlayStation 3 предлагают геймерам будущее. Я, пожалуй, даже решусь провести параллели с киноиндустрией. Мы сейчас находимся примерно на том же витке развития, где она была до 1930 года. Люди стали уставать от фильмов с одними эффектами и хотели чего-то нового. Тогда и появились Альфред Хичкок, Орсон Уэллс и многие другие. Золотая эпоха игр наступит в самое ближайшее время, и я верю, что The Outsider ознаменует его начало".

Если перейти от слов к делу, то жанр игры очень трудно поместить в какие-то строго определенные рамки. Для описания сути геймплея лучше всего подходит классификация из мира синематографа. Новое детище Брабена - это ядреный политический триллер. В отличие от современных игр, в нем не будет линейного сюжета и заранее прописанных строк диалогов. Как и в Elite, нас ожидает живущий по своим законам огромный мир, в котором главный персонаж оказывается одним из множества винтиков массивного механизма. Сюжетная завязка The Outsider чем-то напоминает фильм "Враг государства". Примерный оперативник ЦРУ в результате заговора в высших эшелонах власти теряет работу и из верного цепного пса превращается в злейшего врага общества. Собственно, на этом все. Дальше геймер волен действовать по своему усмотрению. Он может учинить кровавые разборки с обидчиками, попросту залечь на дно или же поступить еще хитрее: объединиться с бывшими неприятелями и вместе с ними устроить еще более крутую бучу. Ставка делается не на непрекращающуюся пальбу по многочисленным противникам (хотя, при определенном развитии событий, этого будет предостаточно), а на детальное воссоздание модели поведения человека в современном обществе. Разработчики планируют вылепить из полигонов полноценный город с его десятками тысяч ничего не подозревающих жителей. А еще нас ожидают точные копии здания штаб-квартиры ЦРУ в Лэнгли, базы Andrews Air Force и знаменитой американской судоверфи Newport News Naval Dockyard.

К сожалению, Frontier Developments пока что не нашла издателя, поэтому о более или менее точной дате релиза сейчас говорить бесполезно. В качестве ориентира разработчики назначили вторую половину 2006 года.

### Игроделы всех стран, объединяйтесь

KONAMI

По мнению Konami, подорожание игр для приставок нового поколения на $10 - всего лишь цветочки. Дескать, разработки будут обходиться компаниям почти в два раза дороже, чем сейчас. Чтобы создать для Xbox 360 и PlayStation 3 одну игру AA-класса в среднем потребуется около $9 млн., тогда как сейчас хиты для PlayStation 2 и Xbox делают за $4.5 млн. Японцы крайне недовольны последними пертурбациями в игровой индустрии и призывают более мелкие независимые компании в срочном порядке продавать акции

## КОРОЧЕ...

### Карманный принц

Знаменитый сериал о приключениях персидского принца этой зимой перекочует на PlayStation Portable. За основу карманной версии будет взят PS2-вариант Prince of Persia: Warrior Within. Разработку проекта французское издательство Ubisoft Entertainment поручило компании Pipeworks.


Похоже, игру удалось перенести с минимальными графическими потерями

### Таинственный страх

В Сети стали ходить слухи о том, что создатели Silent Hill приступили к разработке некоего секретного horror-прожекта для PlayStation 3. Никаких подробностей интернет-всезнайки не сообщают. Но если вспомнить высказывания продюсеров о том что Silent Hill 5 будет для приставок нового поколения, то можете сделать соответствующие выводы.

### Codename: Panzers на Xbox 360?

CDV намерена перенести на Xbox 360 один из изданных ею стратегических хитов. Столь нелегкая задача была поручена компании Digital Reality. Поговаривают, что выбор пал на Codename: Panzers.

Руки вверх, всем немедленно идти покупать Xbox 360!

### Милости просим к нашему консольному шалашу



Онлайновый хит City of Heroes и потенциальный FPS-бестселлер F.E.A.R. планируют перекочевать в 2006 году с PC на приставки нового поколения. Все подробности пока что держатся разработчиками за семью печатями.

### Каскадерам на заметку

Из стана Reflection Interactive поступила информация о старте работ над второй частью трюкаческой автогонки Stuntman. Пока что объявлена лишь платформа - PlayStation 3. Полноценный анонс со скриншотами и списком фич наперевес ожидается ближе к Новому году.

### Pitbull Syndicate рассталась с независимостью

Midway Games приобрела 199385 акций британской компании Pitbull Syndicate. После небольшой реструктуризации создатели L.A. Rush и сериала Test Drive будут называться Midway Studio - Newcastle. Кстати, в качестве отступных за сделку покупателю придется в ближайшее время выплатить лидерам Pitbull Syndicate серьезную компенсацию в виде 25146 акций.

крупным издательствам. Естественно, самых талантливых они просят перейти под свое крыло.

Такая ситуация просуществует около года. Со временем разработчики научатся куда экономнее расходовать ресурсы, соответственно, бюджеты станут более скромными. - В.Ч.

### А вот и Gradius. Кто следующий?



Предыдущий Gradius V летал на PS2

К числу свежеанонсированных проектов для PlayStation 3 добавилась и next-gen версия Gradius. Похоже, у разработчиков нынче пошла мода объявлять только названия грядущих проектов и с умным видом говорить о том, что ожидается значительно похорошевшая графика. Ясен пень! На то она и приставка нового поколения. А как насчет подробностей об игровом процессе, уважаемые господа разработчики из Konami? В ответ нам заявляют лишь то, что все будет выполнено в лучших традициях предыдущих частей.

### Свежо предание, но верится с трудом

Хидео Кодзима уже не раз заявлял, что очередной Metal Gear Solid станет для него последним проектом из этой серии. Однако потом брал свои слова обратно и принимался за разработку нового эпизода. На сей раз он настроен более решительно. Вместе с главным художником Едзи Синкава (в отличие от более маститого товарища по команде, он обещает завязать со Солидом Снейком впервые) Хидео Кодзима теперь уж точно намерен остановиться на Metal Gear Solid: Guns of the Patriots. Неужели они это серьезно?



### Распродажам быть!

Дабы успокоить всех тех, кто жалуется на слишком высокую стартовую цену Xbox 360, Microsoft пообещала раз в год сбрасывать цену на приставку примерно на $100. Велика вероятность того, что первый сезон скидок наступит аккурат в день запуска PlayStation 3. Было бы здорово, чтобы эта акция продолжалась больше трех лет!



Йоу, привет, черный брат. А меня-то совсем не кормят...

### Кто бы сомневался

В одном из своих многочисленных интервью западной игровой прессе вице-президент Microsoft Питер Мур на вопрос о том, как обстоят дела с третьей частью Halo, ответил: “Ребята из Bungie заняты”. Еще один элемент мозаики - постоянные намеки Билла Гейста и президента Xbox Робби Баха на то, что в их рукавах есть одна козырная карта, которую они достанут в день премьеры PlayStation 3.

### Теперь Фишборн предлагает отведать не таблетки, а белый порошок

Для озвучивания персонажей True Crime: New York City издательство Activision пригласило целое созвездие голливудских лицедеев. Агент ФБР Гэбриэл Виттинг заговорит голосом Кристофера Уокена, Лоуренс Фишборн превратится из Морфеуса в наркобарона Исайю “Короля” Рида, а роль убитого в самом начале игры детектива Хиггинса исполнит возвращающий былую форму Микки Рурк. Второстепенные персонажи достались актерам третьего эшелона Исайе Моралесу, Мариску Харгитею, Трейси Лордс и Эйвери Уоддэлу.



Народ вновь вспоминает старину Микки

### Медаль за отвагу для Sony

Из стана издательства Electronic Arts просочились сведения о том, что над новой частью Medal of Honor для PlayStation 3 в лос-анджелесской студии трудятся более 500 человек. Разработчики разграничили мощности семиядерного процессора Cell на несколько частей. Первые три ядра отвечают за внешний вид локаций (в этом им активно помогает движок Renderware 4.5, он же Renderware 4 plus), а оставшиеся четыре отдуваются за физику, искусственный интеллект и всякую мелочь вроде эффекта частиц. Кстати, фанаты сериала поговаривают, что игра выйдет в день премьеры приставки.

### Новичкам - старые консоли

Исполнительный директор Activision Роберт Котик нашел способ молодым компаниям прорваться на консольный рынок. Зубр игровой индустрии полагает, что после появления в продаже приставок нового поколения вовсе не стоит сбрасывать со счетов PlayStation 2, Xbox, GameCube и даже Nintendo 64. Больше миллиона консолей будут лежать в домах мертвым капиталом, так почему бы новичкам не заняться дальнейшей поддержкой этих платформ? Естественно, за свои игры придется просить более низ-

### Нитро-ускоритель: я мстю, и мстя моя на Xbox 360 ужасна



Зато у меня - ни царапинки

В начале марта 2006 года графически усовершенствованная версия аркадной гонки Burnout Revenge пожалует на Xbox 360. Остальные компоненты игры разработчики из Criterion менять не собираются, а зря - могли бы добавить еще парочку безбашеных режимов.

### Солид Снейк - дите шпионов Роберта Родригеса?



А потом ее рука вылезет из экрана и как схватит за нос!



В комплекте с игрой Metal Gear Ac!d2 для PlayStation Portable будут поставляться специальные очки Sol!d Eye Tobidac!d, они же Solid Eye. В отличие от очков для просмотра трехмерного кино, данное приспособление одевается непосредственно на экран карманной консоли. Вместе с игрой это удовольствие обойдется геймерам в $45.

### Двигатель сверхскоростного ежа

Все грядущие версии приключений Соника (как Sonic Riders для PlayStation2, так и Sonic the Hedgehog для PlayStation 3) будут использовать физический движок Havok. На этот шаг компании SEGA пришлось пойти после того, как издательство Electronic Arts запретило ей использовать в своих творениях технологию Criterion Renderware.

### Ready? Fight!

Если верить японской игровой прессе, то сразу два великих файтинга - Tekken и Virtua Fighter - пожалуют в 2006 году на PlayStation Portable.

### Поле чудес

Финансовые аналитики из агентства Bloomberg посчитали, что за последние четыре года потери корпорации Microsoft, связанные с искусственно поддерживаемой на плаву приставкой Xbox, составили аж $4 млрд. Неутешителен прогноз и на следующий год. Старт Xbox 360 зароет в землю около $1.5 млрд.

### Вы еще не купили Xbox 360, а мы уже продаем Halo 3

До официального анонса Halo 3 еще жить и жить, но при этом сразу два крупных интернет-магазина BestBuy и EB Games уже активно принимают предварительные заказы. Просят они за третью

часть $59.99 и обещают доставить ее к порогу родного дома к 15 мая 2006 года.

### Смена вывески

Проект Need for Speed Most Wanted для PlayStation Portable почему-то решил поменять название на более длинное Need for Speed Most Wanted 5-1-0.

Оказывается, малютка от Sony способна демонстрировать такую классную графику

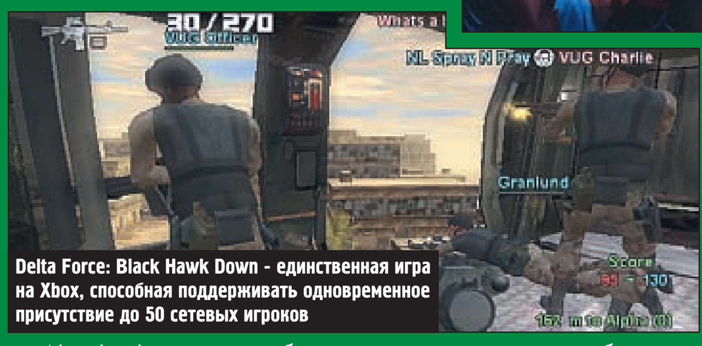
### Нереальный Turok

Buena Vista Games лицензировала у Epic Games Unreal Engine 3. Новомодный графический движок ляжет фундаментом для пятой части Turok (он же Turok Next), разработкой которого поручено заниматься канадской компании Propaganda Games. Ориентировочно релиз игры состоится в середине следующего года на приставках нового поколения.

### Пяткой в глаз. В очередной раз?

В следующем году Capcom намерена перевести последнюю часть нетленного сериала Street Fighter с игровых автоматов на рельсы приставок нового поколения. Продукт будет называться Street Fighter: Battle for the Past.

### Новая консольная логика



Delta Force: Black Hawk Down - единственная игра на Xbox, способная поддерживать одновременное присутствие до 50 сетевых игроков

NovaLogic намерена в будущем уделять значительно больше внимания консолям нового поколения. К этому нехитрому умозаключению разработчиков привел анализ статистики продаж Delta Force: Black Hawk Down на PlayStation 2 и Xbox. Сотрудники компании планируют сосредоточиться на создании игр с мощным многопользовательским режимом.

### И еще не забудьте включить туда пасьянс "Косынка"

Microsoft порадует всех, кто приобретет Xbox 360 с полной комплектацией, несколькими сюрпризами. На винчестере будут установлены новая головоломка от Алексея "Я придумал Тетрис" Пажитного под названием Hexic, некий световой синтезатор Neon и еще целая куча мелких полезностей.

### Дефицит Xbox 360?

CNN Money предрекает дефицит Xbox 360 на всех континентах. Журналисты утверждают, что предрождественский спрос на приставку по всему миру составит 1.5 - 1.8 млн. заказов, когда как Microsoft со своими производственными мощностями к этому моменту сможет выпустить не более 1 млн. экземпляров.

### Спецпредложение от Nintendo



С 7 октября европейская цена на DS снизилась с Ë99 до Ë89. А еще от Nintendo специально для представительниц прекрасного пола поступило два горячих предложения: голубая или розовая карманная консоль с одной из разновидностей сверхпопулярной Nintendogs по старой цене.


Да что уж там, лучше сразу для Super Nintendo!

кую цену, чем сейчас. Сама Activision почему-то смотрит в сторону консолей нового поколения и планирует в течение 2006 года выпустить для Xbox 360 и PlayStation 3 аж 40 игр.

### До Таллина далеко?


И из этой японской префектуры мне приходится убегать, пока не накостыляли

В первом выпуске журнала мы уже рассказывали о том, что глава токийской префектуры Канагава очень "своевременно" запретил владельцам местных магазинов продавать Grand Theft Auto III. Мы уже грешным делом подумали, что именно этому великому чиновнику следует вручить приз "тормоз года". Ан нет, он оказался всего лишь медленным газом, а почетное звание необходимо вручить главному префекту Сайтамы, который через несколько месяцев отличился схожим указом (GTAIII в Японии продается с 2003 года).

### По семейным обстоятельствам

Глава европейского отделения Sony, основатель и первый президент Sony Computer Entertainment Крис Диринг после десяти лет безукоризненной работы на благо японского гиганта решил подать в отставку. На своей должности он пробудет до 1 января, после чего передаст пост Фудзио Насиде. Причина ухода проста - домочадцы Криса переехали жить в США, вот и он решил податься вслед за ними. С нового года решивший уйти на покой Диринг будет числиться в качестве консультанта.



### Незаметная дележка рынков?

Президент Sony Corporation Говард Стрингер огласил приблизительные сроки выхода PlayStation 3 в различных странах мира. Японский старт намечен на весну 2006. Вторыми в очереди стоят жители США и Европы, они увидят приставку нового поколения ближе к концу 2006, а то и вовсе в начале 2007. Получается, что в Стране восходящего солнца Xbox 360 ловить нечего, ибо появляться там в продаже одновременно с PlayStation 3 - смерти подобно, зато Microsoft ровно год будет главенствовать на консольном рынке США и Европы.

### Хиллари Клинтон вопреки

Грандиозный скандал вокруг кофейного мода к Grand Theft Auto: San Andreas лишил разработчиков внушительной суммы денег, ибо изъятые из продажи диски теперь никогда не попадут в руки покупателей. Take2 Interactive придумала два хитрых хода конем. Во-первых, она издаст опальную игру с рей-


Билл, давай лучше позовем Монику

тингом Mature на коллекционном DVD. В качестве первого бонуса туда войдет документальный фильм “Воскресный водитель”. В нем Rockstar Games поведает о группе The Majestics - ребятки живут в знаменитом Южном Централе, промышляют тюнингом автомобилей и лоурайдерством. Вторым по счету идет фильм под названием “Вступление”. В нем от лица второстепенных героев нам расскажут о событиях, предшествовавших возвращению Карла “Си Джея” Джонсона в родной город.

Второй хитрый ход конем - это выпуск на Xbox Grand Theft Auto: The Trilogy. Помимо Grand Theft Auto III и Grand Theft Auto: Vice City в него войдет проверенная на предмет отсутствия скрытого сексуального контента последняя часть сериала.

### Gears of War много быть не может



Клифф Блезински отрапортовал о ходе работ Epic Games над Gears of War. На начало октября продукт готов примерно на 50%. Сейчас команда активно занимается отладкой многопользовательского режима, а также корпит над тем, чтобы при помощи службы Xbox Live можно было свободно загружать дополнительный контент. Отдельное внимание уделяется реалистичной системе разрушения объектов. Все предметы в игре будут иметь определенные физические свойства и степень прочности. Например, падение огромных бетонных колонн может повлечь обвал всего здания, а деревянные доски и бревна загорятся за милую душу. Несмотря на занятость, сотрудники компании начинают потихоньку задумываться над фичами для второй и даже третьей частей. Сейчас они находятся на самой ранней стадии предварительного производства.

### Трансформация оставит десять тысяч человек без работы

Текущий финансовый год еще не закончился, а бухгалтерия Sony вместо ранее планируемых $90 млн. прибыли насчитала столько же, но убытков. Руководство компании приняло решение в ближайшее время закрыть 11 заводов и сократить 10 тысяч рабочих мест, 4 тысячи из которых придутся на Sony Japan. Это событие ознаменует старт Transformation 60, специальной трехлетней программы по выходу из кризиса.

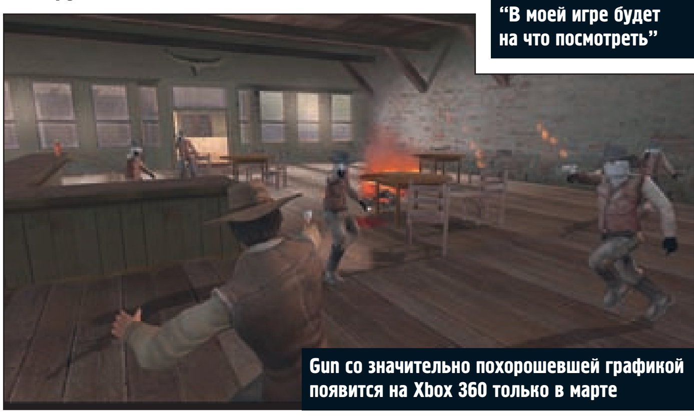

В то время как гендиректор Sony обменивается любезностями с президентом ФИФА, многим его сотрудникам отнюдь не до светлых перспектив

### Джессика Альба пошла по стопам Вина Дизеля

Голливудская звездочка и мастер спорта по стриптизу с арканом Джессика Альба (“Город грехов”, “Фантастическая четверка”, “Добро пожаловать в рай”) собирается попробовать силы на ниве игропроизводства. Актриса заявила, что с точки зрения жанровой принадлежности еще не анонсированный проект следует отнести к симуляторам экстремальных видов спорта. В нем она будет выполнять роль виртуального проводника по трехмерным окрестностям. По мнению Джессики, с этой игрой она сможет пожаловать к режиссерам и на примере своего творения наглядно показать им, в какого рода фильмах ей хотелось бы сняться.

“В моей игре будет на что посмотреть”

### Крутые стволы


Gun со значительно похорошевшей графикой появится на Xbox 360 только в марте

Издательство Activision пригласило голливудских актеров озвучивать персонажей ковбойского шутера Gun. Герой заговорит голосом Томаса Джейна (“Каратель”, “Глубокое синее море”, “Кровавый четверг”), его папашу сыграет завсегдатай всех трех частей “Блэйда” Крис Кристоферссон. Место лучшего друга главного героя зарезервировали для Рона Перлмана (“Хэллбой”, “Враг у ворот”, “Блэйд-2”). Злого священника отдали на откуп Бреду Дуриффу (“Детские игры”, “Властелин колец”), крупного скотовладельца - Лэнсу Хенриксену (“Чужие”, “Тысячелетие”), а бунтаря Клэя Аллисона - Тому Скерриту (“Техасские рейнджеры”).



## РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

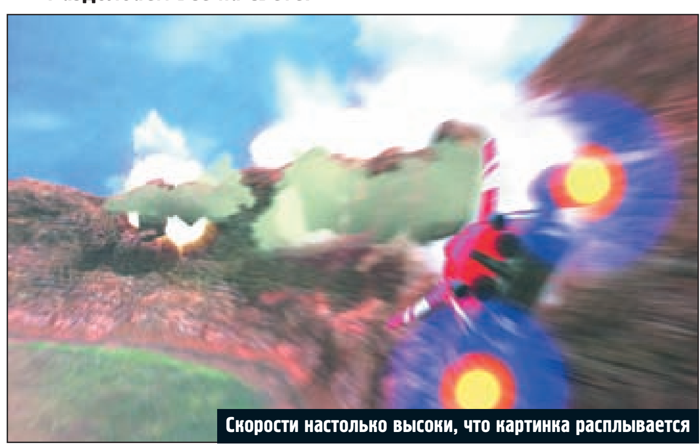
### Скрытая угроза

После премьеры на Tokyo Game Show 2005 геймпада для приставки Revolution, представители Sony заявили, что в закромах их компании уже есть патент на аналогичную технологию. Изобретение прошло регистрацию еще в декабре 2004 года, но из-за слабой перспективности его отправили пылиться в темный чулан. Для Nintendo это означает, что под нею тикает бомба с часовым механизмом. Представителям Sony достаточно подать в суд и доказать служителям Фемиды, что их более раннее изобретение действует по тем же принципам, что и "революционный" геймпад. В этом случае Nintendo грозит крупный штраф за нарушение законодательства об авторских и патентных правах и, что еще хуже, снятие продукции с производства.

### Второй раунд

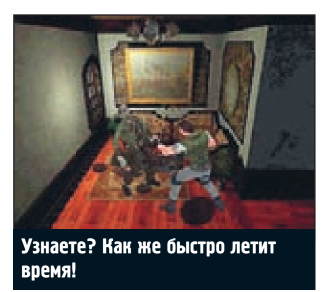
Объявлены претенденты на закладку именных звезд на игровой аллее славы (Walk of Game). В этом году из числа маститых разработчиков за почетное местечко под ногами пешеходов поборются Джон Кармак, Питер Молинье, Сид Мейер, Уилл Райт и, внимание, единственный представитель приставочной братии, создатель Pac-Man Тору Иватани. Среди игр между собой схлестнутся больше десятка хитов разных лет: Castlevania, Civilization, Donkey Kong, DOOM, EverQuest, Final Fantasy, Star Fox, Frogger, Grand Theft Auto, Half-Life, Tomb Raider, Madden NFL, Myst, Pac-Man, Pitfall, Pong, Quake, Resident Evil, Metroid, Space Invaders, StarCraft, Tetris, The Sims и вторая часть Street Fighter. Результаты будут оглашены в начале 2006 года. Если в первой номинации позиции консолей очень шаткие, то во второй наши шансы расцениваются как 50 на 50. Напомним, в прошлом году победу одержали Сигэру Мямото (Nintendo) и Нолан Бушнелл (Atari), а также Legend of Zelda, Sonic и Mario Bros.

### Раздолбаем все на свете!


Скорости настолько высоки, что картинка расплывается

Koei намерена выпустить недавно анонсированную футуристическую аркадную гонку Fatal Inertia в день премьеры PlayStation 3. По сравнению с другими проектами для этой платформы, графика в игре выглядит послабее. Разработчики обещают компенсировать столь обидный недостаток за счет полной интерактивности окружающего мира. Например, зачем поражать ракетой одного-единственного соперника, если можно пальнуть в расположенную поблизости скалу и завалить обрушившимися камнями сразу несколько конкурентов? О сюжете пока известно лишь то, что события развернутся в XXIII веке.

### Намолчались до смерти


Узнаете? Как же быстро летит время!

Nintendo DS удостоилась чести заполучить специальную версию Resident Evil. Разработчики из Capcom решили назвать ее Resident Evil: Deadly Silence. Фактически это будет римейк первой части, в который добавят несколько новых фич. Так, уровень жизни в виде шкалы сменило перекрашивание экрана в красный цвет. Чем большего алого, тем хуже чувствует себя управляемый вами персонаж. А еще должен появиться мультиплеер для четырех человек.

### Звезды благоволят Microsoft

Еще одна аналитическая компания опубликовала свой прогноз исхода ожесточенной борьбы между производителями приставок нового поколения. На сей раз исследования проводила Piper Jaffray. По ее мнению и Sony, и Nintendo выпустят свои консоли только в конце 2006 года. Этой заминкой не постесняется воспользоваться Microsoft. В 2005 году ее Xbox 360 купят 1.1 млн. человек, а к 2008 году число проданных “ящиков” составит 19.6 млн. В 2006 году PlayStation 3 будет лежать в доме у 1 млн. геймеров, к 2008-му число ее пользователей составит 15.5 млн. Худшая участь уготовлена Revolution. В 2006 году приставка еле-еле наберет 0.5 млн. поклонников, а к 2008-му цифра увеличится до 5.5 млн. Таким образом Microsoft получит 45-50 % рынка, Sony - 35-40%, а Nintendo так и вовсе завладеет лишь скромными 15 %.

### Страсти Ватикана по рекламе


Похоже, этому 33-летнему мужчине с просветленным взглядом терновый венок не в тягость

Ватикан обиделся на Sony Computer Entertainment за то, что в итальянской прессе в честь десятилетия выхода первой PlayStation компания опубликовала богохульную рекламу. На молодого человека одели терновый венок, состоящий из четырех знаменитых символов консоли: треугольников, квадратов, крестиков и кругов, а внизу картинки с явным намеком на последнее режиссерское творение Мела Гибсона расположилась подпись: “Десять лет страсти”. Кардинал Эрсилио Тонини полагает, что художественный фильм “Страсти Христовы” не может служить сюжетной базой для рекламы электронных игр. Впрочем, громкого скандала не разразилось. Руководство Sony от лица компании быстро принесло католической церкви публичные извинения.

Самое забавное, что после премьеры “Страстей Христовых” представители католической церкви очень неоднозначно высказывались об этом фильме. Некоторые видные деятели предлагали заклеймить его так же, как это в свое время было сделано с “Последним искушением Христа” Мартина Скорцезе. Сейчас же вдруг выясняется, что Ватикан стоит горой за спорную ленту Гибсона.

### Он улетел, но обещал вернуться



Electronic Arts планирует выпустить игру Superman Returns одновременно с появлением на экранах кинотеатров одноименной ленты режиссера Брайана Стингера. Создание проекта поручили специализировавшейся до этого на производстве спортивных сериалов Madden NFL, NCAA Football и NFL Street флоридской студии EA Tiburon. Разработчики уже поспешили похвастать, что им удалось привлечь к озвучке игры исполнителей ключевых ролей: Брендона Рута, Кейт Босуорт, Кевина Спейси и других актеров. Релиз Superman Returns: The Videogame запланирован на второй квартал 2006 года сразу на четырех платформах: PlayStation 2, Xbox, GameCube и Xbox 360.

### Награда нашла героев

19 сентября на 57 церемонии вручения наград “Эмми” в номинации “За выдающиеся достижения в области игровых технологий” победили создатели первой PlayStation. Из зрительного



Начиная с третьей части, сериал Grand Theft Auto находится вне конкуренции

зала для произнесения слов благодарности на сцену поднялся президент SCEA Кадз Хирай.

Напомним, что 29 сентября великой приставке исполнилось 10 лет. В честь столь знаменательной даты Sony Computer Entertainment опубликовала интересную статистику. Именинница разошлась по всему миру тиражом более 100 млн. экземпляров, вторая PlayStation недавно преодолела отметку в 90 млн. проданных приставок. В 1995 году в день выхода консоли на прилавках лежали только четыре игры для нее: Ridge Racer, Wipeout, Toshinden и Jumping Flash. Список самых успешных продуктов выглядит следующим образом:

1995 год - Tekken (PlayStation от Namco)
1996 год - FIA Formula 1 (PlayStation от Psygnosis)
1997 год - Tomb Raider 2 (PlayStation от Eidos)
1998 год - Gran Turismo (PlayStation от Sony Computer Entertainment)
1999 год - Driver (PlayStation от GT Interactive)
2000 год - Tekken Tag Tournament (PlayStation 2 от Namco)
2001 год - Grand Theft Auto III (PlayStation 2 от Rockstar)
2002 год - Grand Theft Auto: Vice City (PlayStation 2 от Rockstar)
2003 год - FIFA Football 2004 (PlayStation 2 от Electronic Arts)
2004 год - Grand Theft Auto: San Andreas (PlayStation 2 от Rockstar)

Как видно из списка, в год премьеры приставок лучше всех продавался очередной Tekken, а абсолютный рекорд по числу попаданий на верхушку чарта принадлежит сериалу Grand Theft Auto.

### Профессиональная эволюция футбольного менеджмента

Более динамичный японский Pro Evolution Soccer окончательно вытеснил с первого места медлительный канадский сериал FIFA. Теперь Konami of Europe намерена лишить спортивное отделение Electronic Arts завоеванных позиций в области футбольных менеджеров, и поможет ей в этом начинании недавно анонсированный на PlayStation 2 проект Pro Evolution Soccer Management. Релиз игры намечен на 2006 год.



Как видно на скриншоте, разработчики оставят трехмерную трансляцию матчей на месте

### Клондайк!

В начале октября совокупный тираж игр со словом "Pokemon" в названии перевалил за отметку в 150 млн. проданных экземпляров, из них 40 млн. приходится на территорию США. По самым грубым подсчетам, японский анимационный бренд принес издательству Nintendo около $15 млрд. Первая игра про покемонов дебютировала на приставке Game Boy 27 февраля 1996 года. Последним продуктом из этой серии является Pokemon XD: Gale of Darkness. Он обещает появиться на платформе GameCube в ноябре этого года. ©

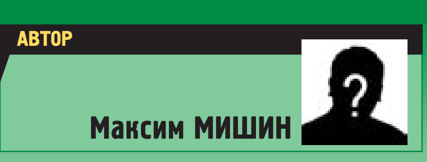
Самый известный покемон приветствует читателей "Консоли"

## РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

### Ограниченный выбор



Вице-президент Microsoft Xbox Джи Аллард раскритиковал недавно представленный зрителям геймпад для Revolution. Подопечный Билла Гейтса сказал, что в свое время лучшие технические умы Microsoft тоже задавались целью сделать что-нибудь уникальное, с максимальным числом выкрутасов. Правда, проведенные исследования и многочисленные опросы разработчиков игр показали, что лучше полагаться на проверенные временем классические контроллеры. Аллард полагает, что геймпад со встроенным акселерометром сгодится только для игр от Nintendo, зато в продукции издательства Electronic Arts этой штуке делать нечего.


АВТОР
Максим МИШИН

# ЗЕРКАЛО ИНДУСТРИИ

*Гляжусь в тебя, как в зеркало,*
*До головокружения.*
**Ю. Антонов "Зеркало"**



**Нынешняя японская выставка достижений игрового хозяйства должна была стать в какой-то степени знаковой для индустрии. Если на майской Electronic Entertainment Expo три "железных" конкурента - Sony, Microsoft и Nintendo только заявили о своих намерениях, то на Tokyo Game Show (TGS) каждый старался закрепить успех и завоевать побольше потенциальных покупателей. Очень много внимания было приковано к PlayStation 3, а конкретно - к демонстрации новых тайтлов для этой консоли. Так что Sony добилась того, чего хотела: те, кто ранее склонялся к покупке Xbox 360, теперь крепко призадумались. У Microsoft это не единственная проблема. В конце концов, необходимое количество покупателей при грамотном пиаре найдется всегда. А вот то, что на носу запуск их новой консоли, а шокировать на старте особо нечем, может существенно подпортить репутацию в долгосрочной перспективе. Nintendo же абстрагировалась от всей этой суеты и ваяет в уголке свою революцию, демонстрируя то один, то другой кусочек консоли и на все усмешки отвечает добродушной улыбкой.**

**Выставка, надо сказать, удалась. Побив все прошлые рекорды посещаемости (более 175 тыс. посетителей за три дня), TGS 2005 дала ответы на многие интересующие нас вопросы.**

### Бунт бытовой техники

Прежде чем приступать непосредственно к описанию событий TGS, не лишним будет обратить внимание и на господ из Nintendo. Ведь та небольшая коробочка, что была на E3, ничего революционного в себе не таила, в отличие от своего таинственного контроллера. И вот изнывающим от нетерпения фанатам продемонстрировали то, чем предстоит вести в бой Марио, Самус Аран и прочих лицензированных героев компании. Чудо выглядит вполне обыденно... для ТВ-пульта. Разве что кнопочек поменьше. Как и у прошлой версии для GameCube, основная нагрузка ляжет на большой кружочек с заглавной литерой "A". На нижней части джойстика, как раз под указательным пальцем разместилась кнопка "B". Крестовина, которая в силу особенностей контроллера понадобится разве что для перемещений по меню, расположена в верхней части. Еще выше - кнопка включения/выключения консоли. Единственная функция, которую заранее можно признать удобной и полезной. Имеется еще несколько второстепенных кнопок и подключаемый дополнительно аналоговый стик. Но главная особенность нового контроллера заключается совсем в другом. Секрет Revolution оказался вполне ожидаемым - перемещения контроллера в пространстве отразятся на происходящем на экране действе. А ведь ожидали мы чего-то более изящного, нежели просто палочка, пусть и немного волшебная. Впрочем, главное в контроллере не внешность, а функциональность.

На данном этапе остается множество неясностей, связанных, как с контроллером, так с линейкой игр для Revolution. Любой прогноз относительно будущего консоли от Nintendo может оказаться ошибочным. Вряд ли компании удастся победить в тяжелом марафоне с Sony и Microsoft, но на данном этапе это и не является ее основной целью. Потому как Revolution пойдет совершенно иным путем, стараясь привлечь абсолютно новую аудиторию и шагнуть на доселе неизведанные рыночные просторы. Возможности новой консоли позволят приобщиться к играм всем без исключения *(в том числе бабушкам и дедушкам, смотрите ролик на нашем DVD - прим. ред.).*

### На танк с кулаками

Таким образом, на выставке основная борьба развернулась между Xbox 360 и PlayStation 3, а также между эксклюзивными проектами для каждой из консолей. С мая многое переменилось, и было интересно, как будут расставлены приоритеты с оглядкой на привлечение покупателей. Жесткий диск в стандартной комплектации отменили и там, и там, но до продаж PS3 остается приличное количество времени и, в случае чего, Sony может успеть пересмотреть это решение.


И этим можно играть?!


Планета нашей мечты

Xbox 360 же, испытывающий явный дефицит хитовых проектов, переживает изъятие винчестера весьма болезненно: несколько разработчиков выразили недовольство этим фактом и, скорее всего, будут вынуждены урезать готовящееся игры. В числе этих проектов и Final Fantasy XI, на которую возлагались такие большие надежды. Не имея в своем активе убойных тайтлов, Microsoft вынуждена оперировать тем материалом, который имеется в наличии. Параллельно идет активная работа по привлечению сторонних разработчиков. Пока же приходится опираться на студии, готовящие эксклюзивы для Xbox 360, вот только качество этих продуктов оставляет желать лучшего. Подобное положение вещей выглядит забавно, если вспомнить угрозы Microsoft растерзать японский рынок.


Когда страсти накаляются, в ход идут веера

На данный момент стартовая линейка консоли особо не впечатляет, а уж в Стране восходящего солнца одновременно с запуском Xbox 360 появятся шесть проектов, совсем уж неприличные для такого знаменательного события. Заинтересовать японскую аудиторию смогут разве что склеенная по образу и подобию среднестатистической ролевой игры [eM] -eNCHANT arM- да FFXI. А вот всякими там клонами GTA, пусть и от самой Namco, азиатов вряд ли проймешь.

Есть, правда, у Xbox 360 весьма симпатичная Dead or Alive 4, вот только на выставку не привезли ничего нового, отделавшись заготовленным роликом.

Более ответственным оказался Тэцуя Мидзугути, который поведал кое-что о своем проекте Ninety-Nine Nights. Вот только жаль, что игра пока не выбивается за рамки банального рубилова, да и графикой радует только на заставках.

Про многострадальный Gears of War и говорить как-то не хочется - уж больно сильно побледнел проект на фоне остальных анонсов и так, как раньше, уже не впечатляет. Пластиковые мужики дают отпор пластиковым монстрам в локациях, где бочки с бензином лежат точнехонько в тех местах, где их взрыв будет наиболее эффектным и лишний раз продемонстрирует возможности физики. Вот только осколки стекла почему-то превращаются в невесомую и невидимую пыль, даже не долетев до земли.


Местная аллея звезд

## НА TOKYO GAME SHOW 2005 СЛЕДИЛИ ЗА КАЖДЫМ



Computer Entertainment Supplier's Association опубликовала статистику посещаемости Tokyo Game Show 2005. В этом году на выставке был установлен абсолютный рекорд - с 16 по 18 сентября специально натренированные ищейки-счетоводы загнули свои пальцы аж 176056 раз. Нынешний результат на 16 тысяч человек обскакал прошлогодний и наконец-то побил достижение 1999 года. Тогда почти 164 тысячи любознательных геймеров с нетерпением ожидали анонса второй PlayStation. И еще несколько интересных фактов. В первый день, выделенный эксклюзивно для прессы и разработчиков, выставку посетило 36068 человек. Когда во второй день двери отворились для всех, насчитали 67791 голову, причем 8233 из них оказались детскими. Больше всего народа пожаловало под конец - 72197 посетителей, из них 10344 - японская ребятня.

### Snake! It's not over yet!

Впереди планеты всей уверенно шагает Konami - покуда в ее рядах Хидео Кодзима, компания может не волноваться о своем будущем. На этот раз глава Kojima Productions привез на выставку полноценный ролик Metal Gear Solid 4, обзаведшийся подзаголовком Guns of the Patriots. Не какое-то там баловство на движке третьей части, а полноценное видео. Снейк изрядно постарел, ведь, как утверждает Кодзима, человеку свойственно стареть. Видимо, генетический материал Биг Босса, взятый у него в возрасте пятидесяти лет, дает о себе знать. Так что придется смириться и играть за престарелого, но отнюдь не растерявшего крутости героя. Засветился в ролике и еще один старый знакомый - Отакон, а вот присутствие "любимца" публики, Райдена, Кодзима подтвердил лишь на словах. Причем этот салага, так отчаянно бившийся за место главного героя в мае и так его и не получивший, должен стать намного круче. Из неожиданностей - появление маленького Metal Gear, позаим-


Циничный пожилой наркоман


С такой стюардессой можно улететь далеко и надолго

ствованного из Snatcher. В ролике он исполнял роль видеотелефона на ножках, хотя и наличие традиционных для серии средств коммуникации пока никто не отменял. Продемонстрированная обстановка, прямо скажем, немного депрессивна. Вряд ли этот ролик взят непосредственно из игры, скорее это просто демонстрация возможностей и персонажей, однако марш танков, компактных Metal Gear'ов и простых пехотинцев по главной улице пустынного города - зрелище впечатляющее и серьезное.

По традиции Хидео Кодзима не упустил шанс вновь пригрозить своим уходом. На этот раз он решительно настроен выпустить MGS4 и заняться другими проектами. Частично в это можно поверить, ибо Йодзи Синкава (главный дизайнер) настроен аналогичным образом и работать с серией более не намерен. Но это, уверяем вас, никакая не потеря. Ведь Kojima Productions не ради одной игры была создана, да и в активе у мастера числится не только повесть о шагоходах. Фанаты, например, с удовольствием примут продолжения (или идейных последователей) Policenauts или Snatcher, если таковые последуют. А MGS Кодзима уже почти пристроил в хорошие руки. На пресс-конференции он в шутку предложил кандидатуру Масахиро Сакурая на должность продюсера. Реакция создателя "Кирби" неизвестна, видимо, он еще не отошел от шока.

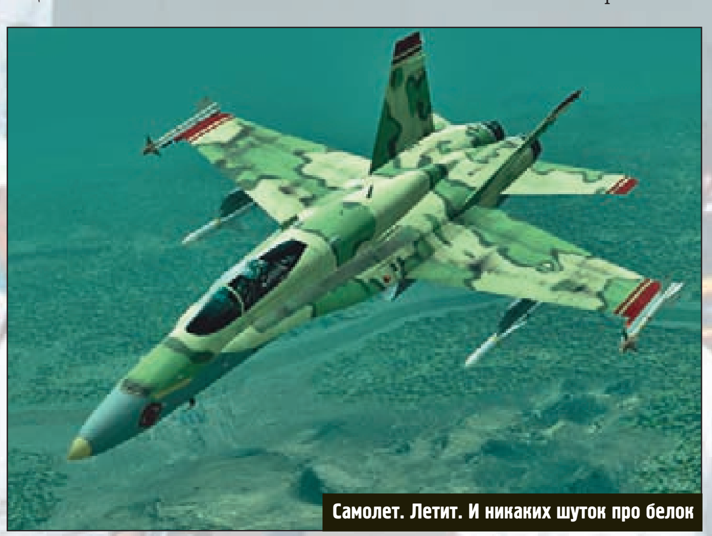
Не забыта и MGS3: Subsistence, на которую в Kojima Productions возлагают большие надежды. Не столько в плане экономической выгоды, сколько с экспериментальной точки зрения. Кодзима подчеркнул, что для разработчиков сейчас важно испытать онлайновый режим и новый тип камеры (теперь она полностью свободна, что должно изрядно упростить прохождение MGS3). Получив отзывы геймеров об этих аспектах геймплея, будет проще сделать их лучше в четвертой части.

Помимо этого, в недрах студии продолжаются работы по созданию игр для хендхелдов. Практически завершенная Metal Gear Ac!d 2 для PSP скоро поступит в продажу, а Кодзима не забыл упомянуть, что новая часть Boktai, которая выйдет уже для DS, будет необычной и полной сюрпризов. Охотно верим.

Остальные проекты Konami как-то остались в тени, хотя там было на что посмотреть. Например, на Suikoden V и Suikoden Tactics для PS2, разработка которых идет полным ходом. О первой информации немного, хотя уже можно получить представление о том, как будет выглядеть игра. Довольно мило, надо сказать: локации в целом бедноваты, но отдельные ландшафты очень и очень красивы. Что касается тактических приключений в мире Suikoden, то они должны стать глотком свежего воздуха в застоявшемся жанре тактических ролевых игр.

### Squadron Leader

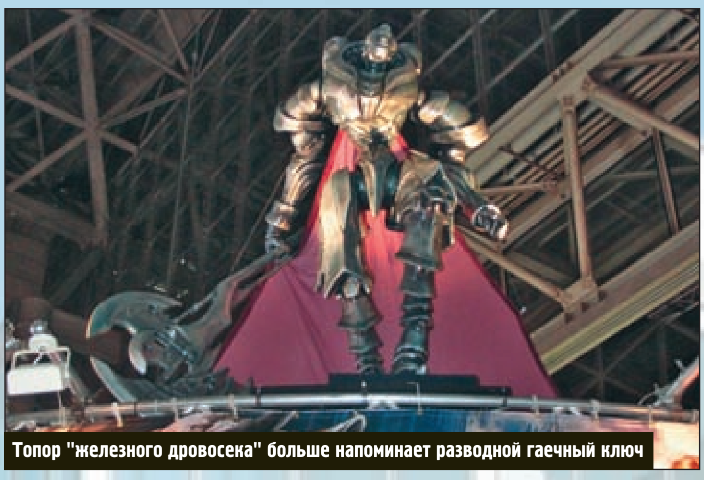
Компания Namco без особой помпезности представила на выставке довольно сильную подборку игр. Причем не только для текущего поколения консолей, но и для Xbox 360 (о каких-то осязаемых проектах для PS3 говорить, несмотря ни на что, пока рановато). Помимо того, что в недрах компании вовсю кипит работа по доводке Soulcalibur III, Namco старается продлить жизнь и второго своего файтинга, Tekken 5, и вскоре выпустит слегка переработанную версию с несколькими новыми персонажами. Кто-то назовет это нечестным вышибанием денег, однако Namco с экономической точки зрения делает все очень правильно. Не прикладывая особых усилий и спокойно ожидая смены поколений, компания при помощи подобных add-on'ов, продолжает поддержку нынешних консолей, не позволяя забыть о себе. Да и выпускает не какой-то там второсортный мусор, а вполне стоящие и качественные проекты: помимо Tekken ожидается и пополнение линейки авиасимуляторов.


Самолет. Летит. И никаких шуток про белок



Стенд Square Enix - последняя фантазия геймера


Японская резня бензопилой


Топор "железного дровосека" больше напоминает разводной гаечный ключ

Игра Ace Combat Zero: The Belkan War будет создана на старом движке, и от Squadron Leader, если не считать сюжетной составляющей, будет отличаться по минимуму. Приквел (а события происходят за 15 лет до действий пятой части) раскроет некоторые подробности темной истории вымышленных государств, а центром событий станет страна Belka.

Закономерным был анонс Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra, которая завершит сериал. События игры начинаются спустя год после финиша второй части. Ожидается возвращение двух типов боевых систем. Игрок сможет драться как собственно персонажем, так и в составе команды робота.

У владельцев портативных консолей есть свои поводы для радости. На PSP прикатится Katamari, а DS обзаведется двумя первыми эпизодами Xenosaga. Успех обоих проектов - дело почти решенное, однако немного огорчает упорное портирование проектов со старших консолей (а в отношении Xenosaga речь вообще может идти о резком падении качества по сравнению с оригиналом). При всем уважении к трудам разработчиков в целом и компании Namco в частности, хочется видеть больше оригинальных проектов, причем созданных с учетом специфики обоих хендхелдов.

### Сила генмы вам в помощь

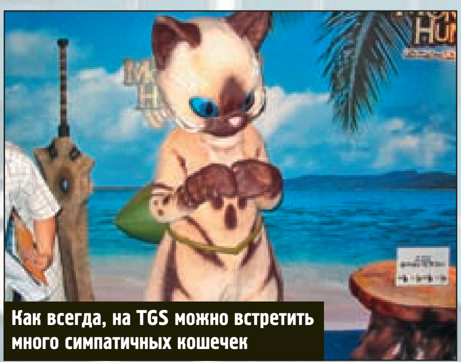
Доведя, наконец, до релиза свой ненаглядный Resident Evil 4, Capcom может с чувством выполненного долга приниматься за проекты для консолей нового поколения. Так, заявленная еще на E3 очередная часть Devil May Cry к TGS 2005 обзавелась видеороликом, пусть и не совсем вразумительным. Данте, кромсающий своими коронными приемами камеру, несомненно, крут, однако его внешность оставляет много вопросов. Искренне жаль, что от циничной ухмылки осталась лишь слабая тень: перед нами смазливое большеглазое личико, практически лишенное эмоций. Зато графика выглядит невероятно красиво. Не стоит забывать и про очередной, пятый по счету Resident Evil, про который на TGS тактично умалчивали. С нетерпением будем ждать подробностей, а процесс этот скрасят несколько свежих проектов для PS2. Про высокохудожественную Okami мы писали в прошлом номере, да и ждать в анонсах каких-либо подробностей нет смысла: во-первых, и про игровую механику, и про сюжетную завязку известно уже порядком; во-вторых, игра заочно обрела статус почти гениального творения, остается лишь убедиться в этом на собственном опыте. Гораздо интересней посмотреть на четвертую часть самурайской саги под названием Onimusha.

Игра с подзаголовком Dawn of Dreams должна выйти на просторах Северной Америки в 2006 году и будет повествовать о событиях, произошедших через пятнадцать лет после смерти Нобунаги. Его последователь Хидееси недвусмысленно намекнул в конце третьей части, что темные силы генма далеки от полного вымирания, так что приключений хватит еще на несколько игр. Вот только Самоноске уже на пенсии, а Жану Рено как-то несподручно регулярно мотаться в прошлое на выручку к вооруженным силам средневековой Японии. Именно поэтому вся ответственность за будущее страны (да что там мелочиться, всего мира) возложена на плечи отважного воина Соки, которому составит компанию квартет изнывающих от безделья бойцов. Основной упор будет сделан на динамичные сражения, чему в немалой степени поспособствует подвижная камера и возможность управлять не только главным героем, но и его помощником. Впрочем, можно и просто отдавать несложные приказы, искусственный интеллект все выполнит в лучшем виде. Загадки, по-видимому, тоже будут ориентированы на одновременное использование пары бойцов, т.е. бродить по уровню в поисках нужной загогулины (наследие RE, ничего не поделаешь) придется не так ча-


Они улетели, но обещали вернуться... И отомстить!


Последний писк моды: если объем игры слишком большой, то увеличивается не количество дисков, которое она занимает, а их размер


Отставить истеричный смех! Графика - не главное


Как всегда, на TGS можно встретить много симпатичных кошечек



сто. Если приплюсовать к этому заметное улучшение внешнего вида, то несложно понять, что на Dawn of Dreams делается серьезная ставка. Это больше не второстепенное развлечение "извините, что Resident задерживается, вот, поиграйте пока в это", а полноценный и перспективный проект.

### Self-Destruction mode on

То, что вытворяет в последнее время Square Enix, не поддается какому-то логическому объяснению. Тандем двух, некогда грозных RPG-созидателей, продолжает выдавать на-гора бледные, абсолютно никчемные игры, закапывая, как свои старые и известные, так и совершенно новые и теоретически перспективные тайтлы. Ведь помимо вышедших по расписанию Final Fantasy, Dragon Quest и Front Mission да свежего Kingdom Hearts не было сделано ничего интересного. По сравнению с тем, что эти компании выпустили (причем, по отдельности!) для первой PlayStation - очень бедно. Да и с Final Fantasy XII не все так ладно, как может показаться. Чехарда с продюсерами уже успела породить массу слухов и, как бы в подтверждение оных, компания не привезла на выставку ни демо-версии, ни ролика грядущей "Фантазии". Будем надеяться, что подобный поступок не связан с тем, что Акитоси Кавадзу решил внести побольше своих "гениальных" идей в геймплей. Иначе все усилия Ясуми Матсуно рискуют оказаться погребенными среди концептуальных находок создателя The Bouncer и (ха-ха) Unlimited Saga.

На этом фоне попытки подчистить репутацию хотя бы Front Mission, чья четвертая часть вызвала противоречивые отзывы, вполне понятны. И помочь должна новая номерная часть, плюс онлайновый проект в этой вселенной (игры для мобильников, которые так усердно ваяет компания, мы в расчет не берем). Front Mission 5 появится в Японии в конце декабря, снова пара героев будет сражаться за справедливость в пока что не определенном временном промежутке. То, что сюжет будет неплох для TRPG, сомневаться не приходится, внешний вид после спрайтов от Nippon Ichi не испугает уже никого, а вот геймплей хотелось бы увидеть выдержанным в стиле третьей части. Что же касается Front Mission Online, то тут обстановка несколько иная. По жанру это будет обычный экшн, где на огромных пустынных локациях ванзеры станут разбирать друг друга на запчасти. Так что придерживаться каких-либо традиций нет необходимости, и разработчики чувствуют себя свободно. Лишь бы эта свобода не переросла в самоуверенность, которая испортит потенциально интересную игру.

### Взгляд в пустоту

Неяпонские разработчики были на TGS на вторых ролях, поэтому ничего интересного ни от EA, ни от Ubisoft, ни от кого-либо еще не ожидалось. Французы объявили окончательный подзаголовок нового Prince of Rersia (теперь он зовется The Two Thrones), и спокойно продолжают доводить его до ума в паре с новой частью Ghost Recon. EA с конвейерной скоростью выдает спортивные ежегодники, изредка разбавляя их проектами вроде Need for Speed Most Wanted. Причем в обеих компаниях работа ведется для всех



Бери пушку по себе, чтоб не падать при стрельбе









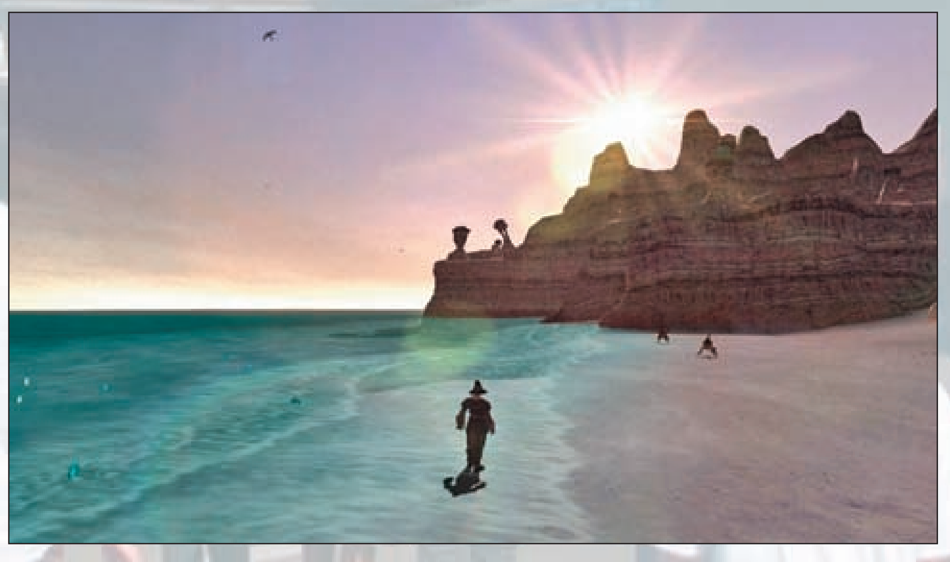

Пантомима "женщина с веслом". Японский вариант

консолей, каких только можно. Midway все еще надеется на возвращение былой славы к сериалу Mortal Kombat, хотя тягаться с конкурентами становится все тяжелее и тяжелее, независимо от прикладываемых усилий. Впрочем, никто из вышеперечисленных компаний не возлагал больших надежд на TGS.

Еще одним огорчением стало отсутствие каких-либо стоящих проектов для хендхелдов. Или, правильней будет сказать, оригинальных. Может оказаться, что противостояние NDS и PSP, обозначенное как "идеи против технологий" просто сойдет на нет. Вас заинтересовала Feel the Magic? Получите продолжение. Metal Gear Ac!d пришелся по душе? А у нас уже почти готова улучшенная версия. О каком-то осмысленном использовании второго экрана DS в новых портах с домашних консолей речи уже не идет, и привлекают они скорее громкими именами, нежели концептуальностью разработки. Хотя мы не перестаем надеяться на лучшее и ждем, что разработчики к новому году успеют чем-то удивить.

## Round three. Fight!

С одной стороны, TGS 2005 оказалась весьма интересной и непредсказуемой. Финальный спор Sony и Microsoft. Множество интересных проектов. Но, с другой стороны, мы вновь столкнулись с кучей сиквелов, среди которых места для оригинальных игр практически не остается. На TGS 2005 каждый преследовал свои конкретные цели, забыв на время про конкурентов. Для Xbox 360 это был последний шанс продемонстрировать свои преимущества широкой публике. Невольно вызывающая улыбку Kameo, поставившая себе цель пережить уже третью по счету консоль, теряющая по дороге к релизу детали Perfect Dark Zero, однообразный Dead Rising (хотя посмотреть в действии на это все равно хочется) и корявый Frame City Killer. Честно скажем - не убедили. Быть может, грядущие гоночные проекты заставят изменить это мнение, в частности - Ridge Racer 6. PlayStation 3 вовсю старалась привлечь к себе внимание громкими анонсами, чтобы люди лет на пять вперед планировали свой домашний бюджет, соблазнившись интересными, но все еще такими далекими тайтлами. Признаемся, должный эффект достигнут, правда львиную долю успеха обеспечил Кодзима со своим MGS4. Revolution очень хотела оправдать свое название. Что уж тут говорить - удивил нас Сатору Ивата новым контроллером, ждем подробностей. Что же касается разработчиков игр, которые еще четыре месяца назад присягали на верность конкретным производителям железа нового поколения, то многие из них немного притихли и уже не делают столь безапелляционных заявлений об эксклюзивности того или иного проекта для конкретной консоли. В любом случае, скучать этой зимой не придется, так как хотя бы Xbox 360 должен предстать перед нами во всей своей красе. И именно тогда, после двух выставок и взаимных уколов, начнется третий раунд поединка за звание консольного лидера. Интересный, и более реальный, чем столько раз брошенные на ветер слова.





АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

# Последний парад перед отправкой на фронт



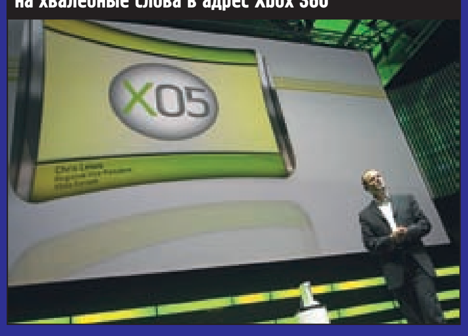

**На два дня раскрепощенный во всех отношениях Амстердам превратился в место сбора игровых паломников со всего мира. Третьего и четвертого октября взрослые дяди и тети напрочь позабыли о каких бы то ни было развлечениях, кроме электронных, и скучковались в залах пресс-конференций для последнего брифинга перед неотвратимо надвигающимся 22 ноября. Организаторы Microsoft X05 вывернулись наизнанку ради того, чтобы все те, кто еще не решился потратить деньги на приставку Xbox 360, немедленно задались сей благой целью.**

## Ради Xbox 360…

Признаться, у них это получилось на все сто. После созерцания на выставке кучи перспективных проектов с умопомрачительной графикой хочется немедленно смотаться домой, разбить фарфорового поросенка и отправиться с деньгами в ближайший игровой магазин. Жаль, что это можно будет сделать только в конце ноября. А пока что запасаемся терпением и дружно пускаем слюну на картинки из понравившихся тайтлов. Впрочем, нет никаких сомнений, что вы уже успели пробежаться глазами по страницам с красочными скриншотами в разделе Preview. Согласитесь, так и хочется воочию увидеть очередной скачок графических технологий.

Обо всех представленных на выставке продуктах будет рассказано на последующих страницах, а пока имеет смысл подвести кое-какие итоги со счетами в одной руке, бухгалтерской амбарной книгой в другой и остро заточенным карандашом за правым ухом.

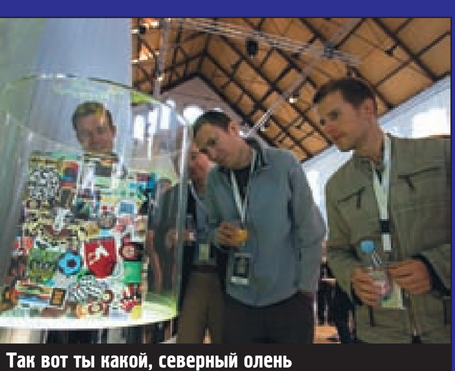
Вице-президент Xbox Europe Chris Lewis не скупился на хвалебные слова в адрес Xbox 360




## Красиво жить не запретишь

Самое главное наблюдение - устроители не поскупились выделить на проведение столь грандиозного мероприятия огромную сумму денег. Видимо, таким образом они попытались искупить свою вину за простой прошлой осенью (с 2001 по 2003 год выставка проводилась регулярно). Многие западные аналитики сильно удивлялись: почему пиарщики Microsoft выбрали именно Амстердам? Изначально для этого не было никаких предпосылок. Например, предшествовавшая нынешним смотринам не менее дорогостоящая X03 проходила 16-17 сентября в известном французском курортном местечке Жуан Ле Пэн (между Ниццей и Каннами). Ответ на этот вопрос представители Microsoft так и не дали. Вот и сошлась интернациональная команда журналистов на следующем выводе: столицу Нидерландов выбрали для того, чтобы на фоне, гм, скажем так, "многочисленных жизненных контрастов" экспонаты выглядели бы более привлекательными. Провел день в выставочном центре, вкусил вечером все необычные прелести жизни (мы говорим о поездках на миниатюрных такси и лодочных прогулках вдоль побережья, а вы о чем по-



Так вот ты какой, северный олень

Борцы за права зомби в видеоиграх всегда старались занимать первые ряды

думали?), глядишь, после этого и материалы в прессе получатся более доброжелательными. Как верно было подмечено кем-то: самые жуткие планы вынашиваются не в подземных бункерах на отдаленных тропических островах, а в чисто прибранных офисах рекламных отделов мегакорпораций.

### Скажем наше громкое "нет" спекулянтам!

В этом году Microsoft не стала нарушать сложившуюся традицию и сбросила на посетителей пару-тройку PR-бомб. Напомним, что четыре года назад ключевым событием стало явление народу первой Xbox. В 2002 - заявление о покупке контрольного пакета акций компании Rare. Таким образом, Билл Гейтс увел из-под носа Nintendo очень плодовитую английскую команду. В 2003 нам поведали, что заключен договор о стратегическом партнерстве с Epic Games, результаты которого позже вылились в Gears of War, Unreal Tournament 2007 и ряд других пока что не анонсированных проектов.

Нынче на роль гвоздя программы претендовало сразу несколько важных событий. Во-первых, представление собравшейся публике окончательного варианта Xbox 360. В следующий раз консоль нового поколения можно будет увидеть только на полках магазинов 22 ноября сего года. Это окончательная дата, о которой заявили на X05. Изменить ее подвластно только какой-нибудь чрезвычайной ситуации. То же самое относится и к цене приставки. Рекомендуемая стоимость базового комплекта - $399.99.

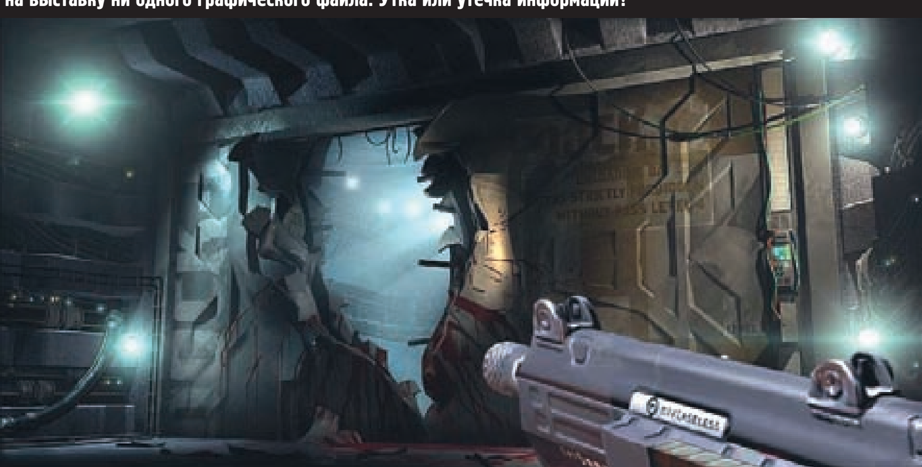
### Гибкий и отзывчивый

Позвольте поделиться информацией о том, как работает эта зверь-машина. Как ни забавно это звучит, но по заложенным в основу функциям новая консоль старательно пытается приблизиться к компьютерам. Вы можете рубиться в Perfect Dark Zero, потом поставить игру на паузу, скачать почту, ответить на письма, после чего спокойно вернуться к прерванному занятию. Еще одна фишка - автоматическое сохранение данных о ключевых моментах в специальном разделе пользовательского интерфейса приставки. Кстати, его можно будет перенастроить на свой лад; поменять стандартный фон на свежие обои с девчушками из Dead or Alive 4 - проще пареной

А по внешнему виду здания и не скажешь, что в нем проводилась крупномасштабная выставка



Через несколько дней после X05 в Сети появился этот скриншот из Halo 3, хотя разработчики не привозили на выставку ни одного графического файла. Утка или утечка информации?



От количества опций кругом едет голова

С Xbox Live жизнь становится интереснее и веселее



Один из японских шпионов все-таки добрался до заветной цели. Негативы он съел прямо на глазах охраны

репы. Допустим, вы забыли, на каком эпизоде остановились неделю назад в Kameo: The Element of Power, или не помните, сколько второстепенных квестов остались неоткрытыми. Просто залезаете в нужный раздел, и всезнающий электронный статистик выдаст вам нужную информацию. Еще пример. Пока вы сидели на занятиях в средней школе уездного города Н (как вариант, на лекции в аудитории института города М), кто-то из Оклахомы одолел непробиваемого босса уровня Икс. Через службу Xbox Live вы узнаете эту весть и тут же отправляете этому геймеру сообщение с просьбой поделиться секретами мастерства.

Все ваши достижения будут записываться в специальном profile-документе. Одно дело пройти Halo 2 на самом легком уровне сложности, и совсем другое - на Legendary. Пусть остальные обливаются горючими слезами зависти. А как вам перспектива грузить игры по такой же цене, за которую их приобрели сети крупнейших магазинов? Как минимум получится сэкономить на проезде в общественном транспорте. Демки плюс трейлеры из грядущих игр и фильмов так и вовсе загружаются бесплатно. Если надоело резаться в однопользовательском режиме, добро пожаловать в онлайн. Все игроки здесь будут условно разделены на четыре категории: Underground, Family, Pro и Recreation. Первая предназначена для тех, кто сквернословит и предпочитает нестандартные способы прохождения. Семья - она и в Африке семья: родители возятся с детишками, и их идиллию никогда не нарушит какой-нибудь любитель цитировать матерные песенки из "Южного парка". На третий вариант должны обратить внимание киберспортсмены. Тут устанавливают рекорды лучшие из лучших. Наконец последняя разновидность предусмотрена для тех, кто больше хочет расслабиться, игры здесь выступают в качестве повода для общения.

Это не скриншоты из нового экшна. Это так, просто фотография...



## Свобода выбора

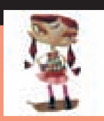
Главная новость номер два. Подтвердились слухи о том, что Джон Кармак, создатель DOOM и Quake, стал еще больше заглядываться в сторону приставок. Отец шутеростроения сделал выбор в пользу Microsoft. Первой ласточкой в данном направлении станет игра из вселенной Wolfenstein, причем основной платформой выступит новая шайтан-коробка. Кстати, разработкой занимается знакомая многим по Quake IV Raven Software. Девелоперы обещают разбавить нон-стоп экшн элементами скрытного прохождения и снабдить получившуюся смесь первоклассной графикой, созданной на базе движка DOOM 3 с внедренной в него технологией MegaTexture. Релиз игры намечен на Рождество 2006 года.

Также к числу претендентов на звание "нарушитель всеобщего спокойствия" следует отнести анонсы перспективной Action/RPG от BioWare Mass Effect, четвертой части Tom Clancy`s Splinter Cell и продолжения сериала Alone in the Dark. Хотя разделение на главных и второстепенных - это от лукавого. Почти каждый представленный на X05 проект - событие, заслуживающее особого внимания, а такое в последнее время встречается крайне редко, отчего у нас есть железный повод порадоваться за всю игровую индустрию в целом, и за платформу Xbox 360 в частности. ©

# George Romero's City of the Dead




АВТОР



Ольга КРАПИВЕНКО

| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| ...тель | Ubisoft |
| ...аботчик | Kuju Entertainment |
| ...тформа | PlayStation 2, Xbox |
| ...та выхода | 1 февраля 2006 |
| ...йт | www.kuju.com |



*В мире, где мертвые ходят по земле, слово "проблема" теряет свое значение.*
**К/ф "Земля мертвых"**

**"Что быстрее покорит зрителей, если не какая-нибудь леденящая душу история?" - спрашивал себя 27-летний начинающий режиссер Джордж Ромеро, обдумывая идеи для своей полнометражной дебютной картины. Вдохновившись романом Ричарда Мэтсона "Я - легенда", повествующим о буднях последнего человека на Земле, чей дом осаждают вампиры, Ромеро написал сценарий о восставших мертвецах.**

1 октября 1968 года вышла "Ночь живых мертвецов" - черно-белый кошмар об оживших трупах, рвущих в клочья людей в попытке утолить свой инфернальный голод. Любительский фильм, снятый за 140 тысяч долларов, на деле оказался одной из главных картин XX века, породившей собственный жанр. Прошло вот уже 37 лет, а мертвецкий эпос Джорджа Ромеро по-прежнему не сдает своих позиций. Не так давно режиссер выпустил четвертый эпизод под названием "Земля мертвых".

Теперь Ромеро решил попробовать свои силы и в игровой индустрии, выступив продюсером игры George Romero's City of the Dead.

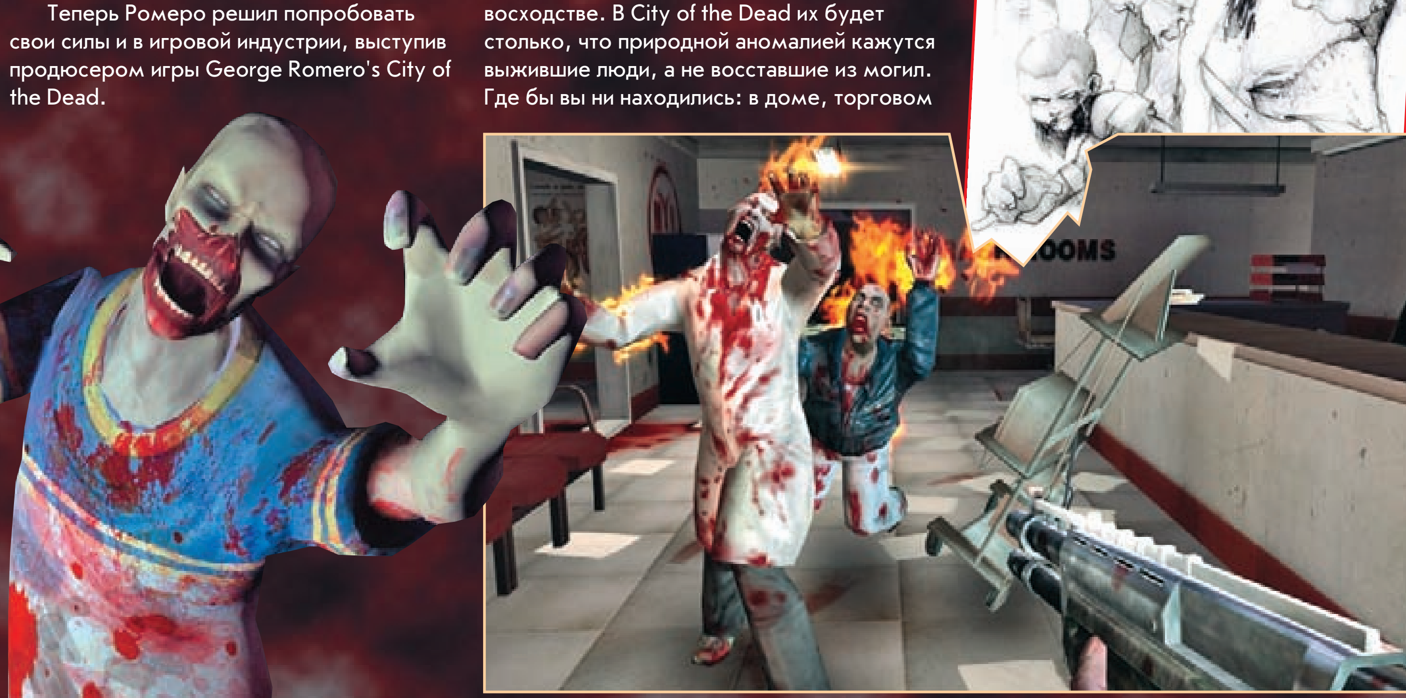
## Мертвый город

City of the Dead - это кошмар о прекрасном завтра, которое отличается от сегодня тем, что люди один за другим умирают от неизлечимого вируса, а затем восстают из мертвых, одержимые лишь одним желанием: откусить от вас кусочек посочнее.

Это история о попытке горстки уцелевших выжить в аду, которым их родной город стал после пандемии. Электричества и воды нет, по улицам бродят тысячи голодных зомби, цистерна с горючим считается кладом, а неразграбленный супермаркет - оазисом. Все, что остается, - попытаться выбраться из города в надежде, что где-то за его пределами еще остались люди. Желательно, живые.

## Правила выживания

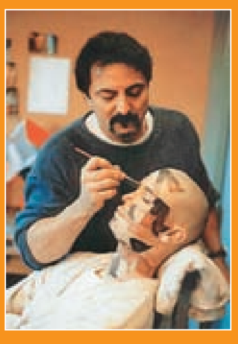
При создании игры разработчики сохранили верность сложившимся представлениям о природе зомби, заложенным в фильмах Ромеро. Мертвецы не умеют быстро бегать, высоко прыгать и изобретать хитроумные ловушки. Они, как и прежде, медленно бредут, спотыкаясь и приволакивая ноги. Сила мертвых - в численном превосходстве. В City of the Dead их будет столько, что природной аномалией кажутся выжившие люди, а не восставшие из могил. Где бы вы ни находились: в доме, торговом центре, школе, больнице, кинотеатре, катакомбах, на заправке или просто на улице, вам нигде не будет покоя. По словам разработчиков, в игре нет ни одного безопасного места. Даже если вы запретесь в помещении, они постараются выломать дверь, и если это не поможет - выбьют окна. Если же вы стоите на крыше, то не поленятся воспользоваться пожарной лестницей. Некоторые мертвецы умеют обращаться со стрелковым и холодным оружием. То, что в фильмах ужасов называют memories of life, то есть воспоминания о жизни (помните, как мертвый бензозаправщик в "Земле мертвых" догадался залить лимузин бензином?). Так, например, полицейский умеет стрелять из пистолета, а мясник знает, как пользоваться топором. Но самое главное: они никогда не останавливаются и гибнут только от выстрела в голову.



# George Romero's City of the Dead


Сколько фанатов! И все ваши

### ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА



Среди пяти доступных персонажей в City of the Dead будет и Том Савини, выступающий в роли бывшего полицейского Уильяма Маклина. Том Савини - культовая фигура среди ценителей хоррора, мастер по созданию грима в фильмах ужасов, начавший работать с Джорджем Ромеро еще на съемках "Рассвета мертвецов" в 1978 году. Сейчас Савини владеет собственной компанией KNB EFX Group (специализирующейся на гриме и спецэффектах) и сотрудничает с Рэйми, Родригесом, Линчем, Карпентером и Тарантино. Кстати, у Тарантино он снялся в "От заката до рассвета": байкер по кличке Секс-машина - это и есть Савини, познакомьтесь.

## Игрушки апокалипсиса

Разработчики предлагают весьма внушительный арсенал оружия: биты, монтировки, ножи, гранаты, пистолеты, гранатометы, огнемет, ручной пулемет - все пойдет в ход, всему пытливый ум игрока найдет применение. Особенно если этим пытливым умом хотят поужинать. Бензопила, разумеется, тоже будет. Куда же в фильмах ужасов и без бензопилы?

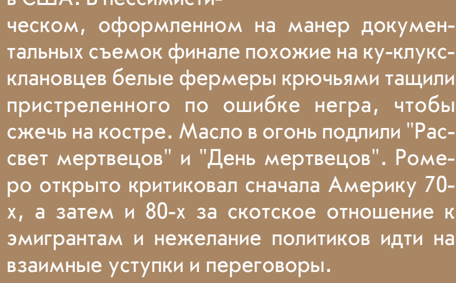
Некоторое оружие получится взять в обе руки и бегать счастливым по улицам, размахивая двумя пистолетами или автоматами. В целях самообороны можно задействовать еще около двух десятков предметов повседневного обихода: стулья, лопаты, огнетушители, пепельницы, бутылки, баки и прочий хлам.

На счет динамики City of the Dead вы, наверное, и сами уже все поняли: никакой шпионской скрытности и поиска обходных путей, только стрельба по всему, что имеет наглость двигаться. На экране одновременно присутствуют сотни врагов, большая часть декораций интерактивна, а зомби разлетаются на ошметки в соответствии с указаниями мощного физического движка Havok.

Впрочем, разработчики не стремятся свести игровой процесс исключительно к пальбе в духе Painkiller и предусмотрели ряд сценарных заданий. Время от времени придется спасать неудачников, которые не могут сами за себя постоять, оборонять школьный автобус, искать в полуразрушенном госпитале лекарства для раненных, добывать канистры с горючим, вести снайперский огонь с крыши супермаркета, пока один из друзей пытается пробраться к грузовику. И (самое интересное) рассекать улицы города на зомбиубийственном агрегате "Мертвецкий патруль" бронированной, оснащенной краном и ракетными установками помеси танка и пожарной машины.

В игре одновременно смогут принимать участие до четырех человек. Всего авторы обещают шесть режимов. Помимо простых аркадных забав вроде "убить как можно больше зомби единственным выстрелом" (т.е. найти такой объект, выстрелив в который, можно спровоцировать целую цепь разрушительных взрывов и пожаров) или "уничтожить всех врагов определенного типа", введен режим Deathwatch. Суть его в том, что каждый из участников может быть покусан мертвецами и заражен вирусом. Степень инфицированности героя определяется специальной шкалой заражения. Как только отметка шкалы достигнет уровня 100%, герой превращается в зомби и начинает охотиться за своими бывшими товарищами. Игра в роли мертвеца имеет свои плюсы и минусы: с одной стороны - мы теперь медленны и неповоротливы, с другой - пули и холодное оружие наносят нам какое-то детское количество повреждений, так что еще попробуй нас, медленных и неповоротливых, убить. Вот где начинается настоящее веселье!

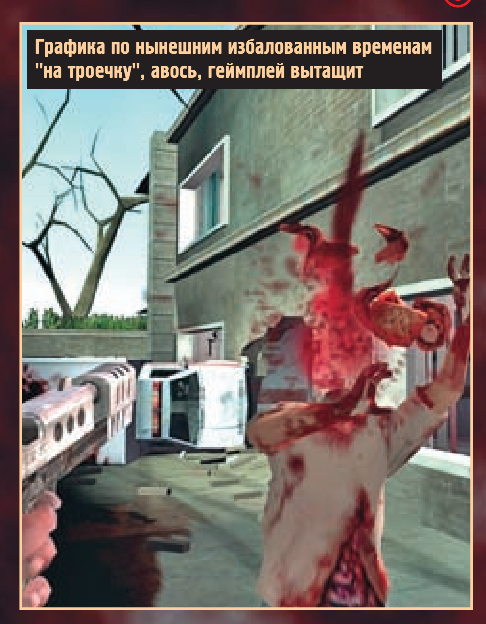
### СЕКРЕТ ФИЛЬМОВ ДЖОРДЖА РОМЕРО



"Если в фильме нет двойного дна, это, скорее, упущение, чем повод для гордости", - говорил режиссер. Уже в своем первом фильме "Ночь живых мертвецов", вышедшем в год убийства Мартина Лютера Кинга, он затронул тему расизма в США. В пессимистическом, оформленном на манер документальных съемок финале похожие на ку-клукс-клановцев белые фермеры крючьями тащили пристреленного по ошибке негра, чтобы сжечь на костре. Масло в огонь подлили "Рассвет мертвецов" и "День мертвецов". Ромеро открыто критиковал сначала Америку 70-х, а затем и 80-х за скотское отношение к эмигрантам и нежелание политиков идти на взаимные уступки и переговоры.

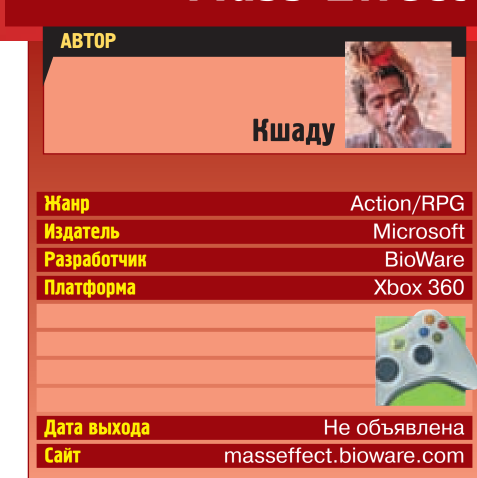
## Интересная находка?

Принимая непосредственное участие в работе над City of the Dead, Джордж Ромеро не исключает вероятность того, что у этой жестокой и кровавой игры, возможно, окажется двойное дно. В этом случае для поклонников фильмов режиссера игра станет ценным экземпляром в коллекцию. Для всех остальных - пятью часами с джойстиком и попкорном. ©


Графика по нынешним избалованным временам "на троечку", авось, геймплей вытащит



# Mass Effect

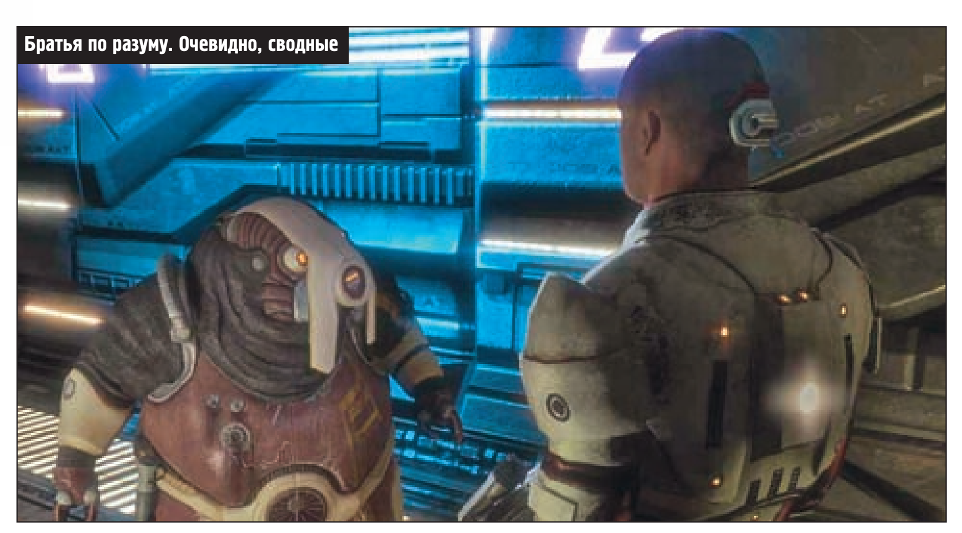


# КАПИТАН ДАЛЬНЕГО ПЛАВАНИЯ

АВТОР
Кшаду

| | |
|---|---|
| Жанр | Action/RPG |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | BioWare |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | Не объявлена |
| Сайт | masseffect.bioware.com |

**До старта занимательнейшего междумордобойчика за звание абсолютного чемпиона в приставочном весе Xbox 360 vs. PS 3 остались буквально считанные крохи ожиданий. Заинтересованная публика спешно доламывает последние головы над вопросом, за кого болеть, а у бойцов наступила самая важная предматчевая процедура - взвешивание: кто бросит более увесистые гири на чаши зрительского интереса.**



Братья по разуму. Очевидно, сводные

Японские претензии на первенство серьезно утяжеляются давними традициями. За десяток лет боевой карьеры одержаны многочисленные блестящие победы, повержены практически все претенденты на консольный трон, сформировалась настоящая армия верных последователей и преданных болельщиков. Словом, вроде бы все основания для оптимистических прогнозов на предстоящий поединок. Однако этот американский выскочка...

Представитель большого заокеанского брата предсказуем, но от этого ничуть не менее опасен. Его стратегия проста до примитивности, но весьма эффективна: традиции, болельщики, вассалы - все фигня, когда ты на хорошем счету. А счет у майкрософтовского протеже - дай Форт-Нокс каждому.



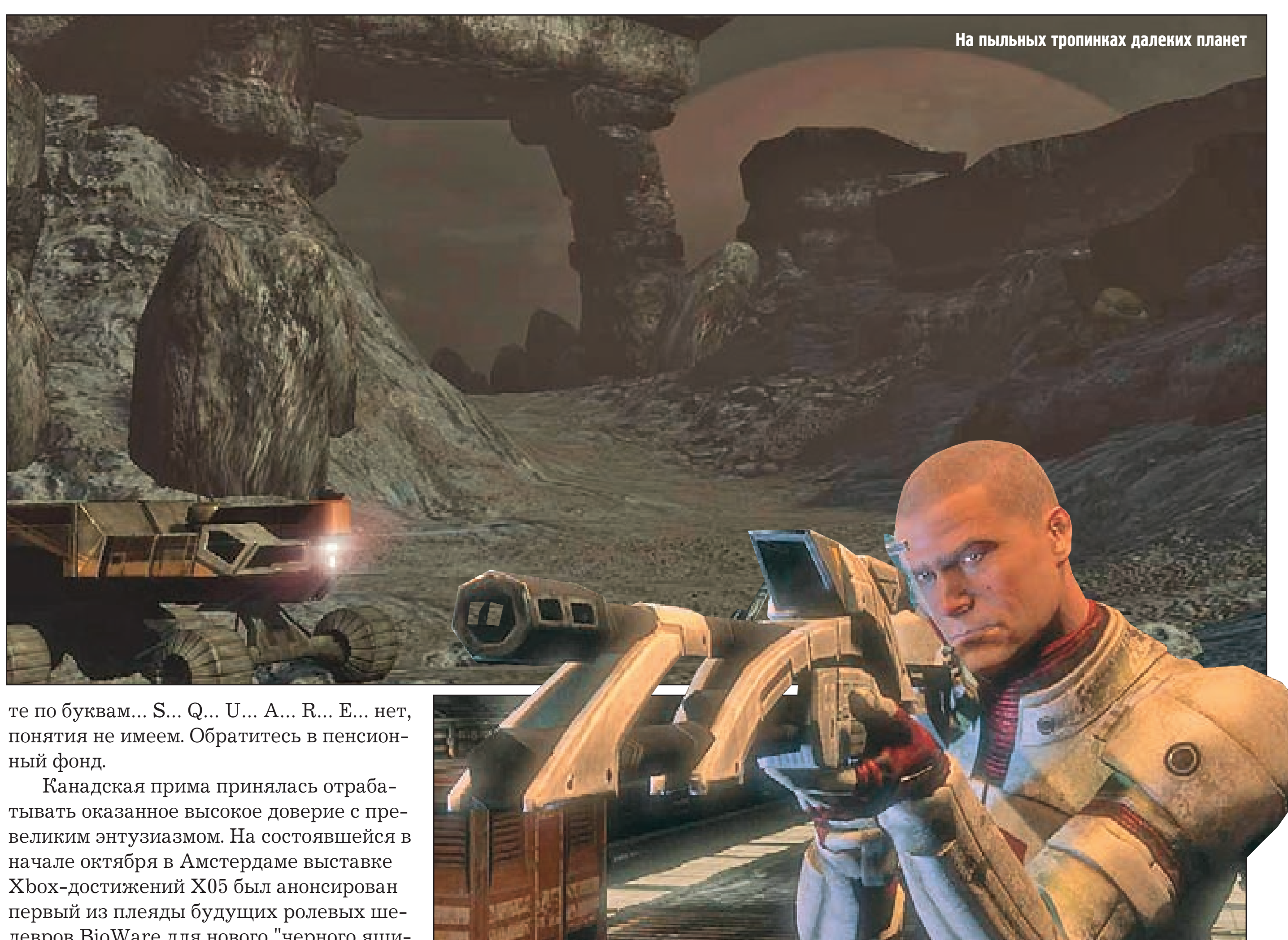
Вся бригада в сборе. Остальные тысячи по всей видимости, крутятся где-то на орбите

### До звезды

Коли финансовые проблемы среди спутников жизни не числятся, то все становится гораздо проще. Звезды начинают светиться сердечными улыбками еще за пару мегапарсек до якобы случайной встречи, а кое-кто и вовсе не прочь продлить очарование пребывания в приятной компании. BioWare - звезда самой что ни на есть первой величины. И не только по стандартам ролевого небосклона. Лучшей кандидатуры на место секунданта в грядущей "схватке титанов" не найти, разве что зубодробительная чета Bungie-Halo. Как вы говорите?.. повтори-



Если и не съем, то понадкусываю


На пыльных тропинках далеких планет

Лучевое снайперское ружье с телескопическим стволом. Однако, технологии

те по буквам... S... Q... U... A... R... E... нет, понятия не имеем. Обратитесь в пенсионный фонд.

Канадская прима принялась отрабатывать оказанное высокое доверие с превеликим энтузиазмом. На состоявшейся в начале октября в Амстердаме выставке Xbox-достижений X05 был анонсирован первый из плеяды будущих ролевых шедевров BioWare для нового "черного ящика" - Mass Effect.

Судя по тем запахам, что на данный момент доносятся до нас с творческой кухни мэтров из Эдмонтона, блюдо намечается прелюбопытнейшее. Кудесники RPG-строя решительно отреклись от старых миров, отряхнув их прах со своих ног, и устремили взгляд в прекрасное далеко. Которое, впрочем, далеко не без проблем.

На календаре игры XXIII век. Человечество только-только всерьез расправило космические крылья и отправилось в странствие по межзвездным далям. Однако в далях его ждали отнюдь не праздничные хлеб-соль на полтора десятка миллиардов персон, румяные зеленокожие девицы в кокошниках от тамошних кутюр и торжественный перформанс почетного караула. Тревожно средь звезд, ибо который уже век представители двух ветвей сапиенсов - органической и искусственной - ведут сложный многосторонний диалог по вопросам межвидовой конкуренции. Поскольку проигравший рискует лишиться большинства пустяков, делающих жизнь столь прекрасной и вообще возможной, накал на диспуте царит нешуточный. В ход идут самые весомые аргументы. Вплоть до тех, что лежат изрядно за пределами технологических достижений землян. Словом, попали людишки со своих звездных кораблей на весьма неоднозначный бал, но им, разумеется, не привыкать. И пусть музыку пока заказывают не они, времени на переписывание партитуры более чем достаточно, так как доподлинно известно, что Mass Effect - всего лишь увертюра, за коей последуют еще две части межгалактической симфонии BioWare. Впечатляет.

### RPG в реальном времени

Нашим полномочным представителем в первой части трилогии станет личность как минимум занятная. Настоящий капитан, из тех, у кого майоры чистят зубными щетками клозеты, а полковники скромно скребутся под дверьми, ожидая, когда их допустят к превосходительствующему телу. Под его водительством - гигантское межзвездное корыто, космический дом для тысяч скромных, но верных, всегда готовых по первому приказу на все, а по второму - и на более того. Еще имеется в биографии главгероя пунктик, согласно коему некогда состоял он (а может, и до сих пор состоит) в неком агентстве Specter, известном на всю обитаемую Вселенную милитаризмом исключительно элитного качества. Далее же, как водится, все в наших руках. Вплоть до судеб миров, звездных систем и прочих метагалактик.

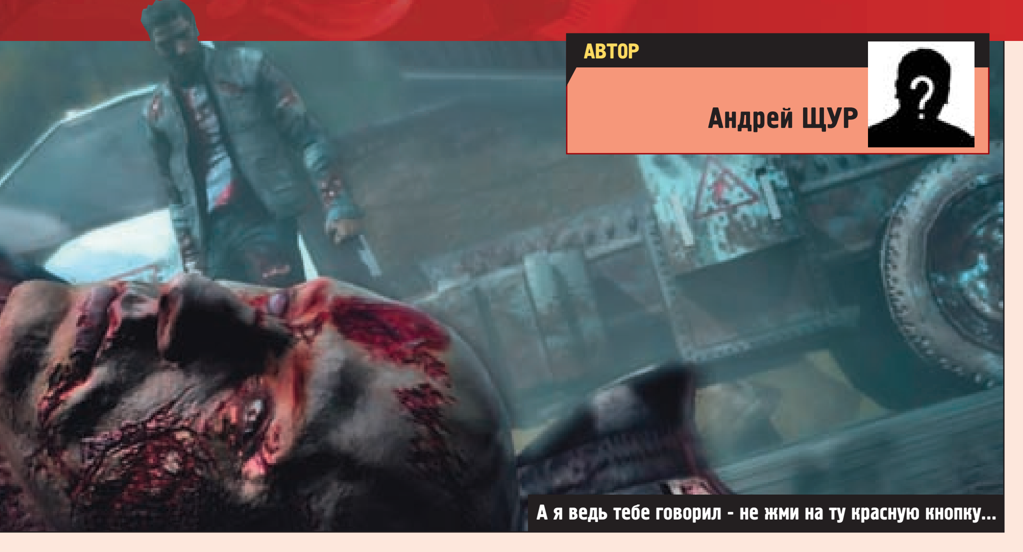
В знак глубочайшего уважения ролевых традиций девелоперы обещают дать каждому играющему право творить протагониста на любой вкус и цвет, после чего предложат на выбор аж три дороги к геймоверу - добрую, злую и сулящую личную выгоду. Какие из ролевых элементов при этом будут задействованы - тайна великая есть.

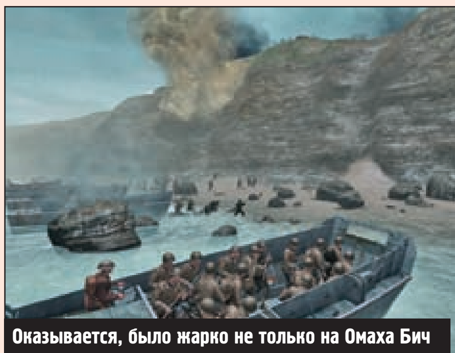
По игровому процессу тоже больше вопросов, нежели ответов. Пока известно лишь о его фантастическом ролевом богатстве во всем, что не относится к бою, который ожидается в духе тактических шутеров (да-да, реальное время, хедшоты и раздача ценных указаний подчиненным дубиноголовушкам) для команды сугубо консольного стандарта (сиречь три персонажа). Куда денутся остальные тысячи - опять же, загадка.

Гораздо приятственнее услышать из уст разработчиков о том, что мир игры полон неизвестных планет, которые можно будет открывать, исследовать, покорять и вообще колумбствовать и магелланствовать в духе великих географических открытий с пикантным межгалактическим колоритом. Что ж, оставим загадки на совести секретов творческого мастерства. Все равно мы их когда-нибудь да разгадаем. Только бы дожить до релиза.

АВТОР
Андрей ЩУР

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН


А я ведь тебе говорил - не жми на ту красную кнопку...

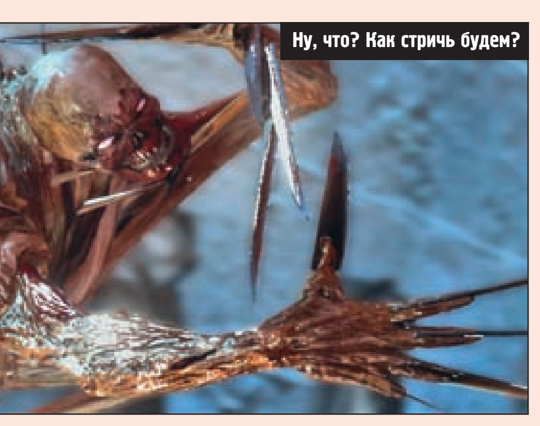

Оказывается, было жарко не только на Омаха Бич

## Alone in the Dark

| | |
|---|---|
| Жанр | Survival horror |
| Издатель | Atari |
| Разработчик | Eden Studios |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 2006 |
| Сайт | *Нет* |

Поддавшись повальному увлечению издателей раскопками старых тайтлов, компания Atari впервые продемонстрировала на выставке наработки из Alone in the Dark для Xbox 360. Когда-то первая часть этой легендарной серии сформировала survival horror как отдельный игровой жанр, теперь же в планах Atari выпустить игру, которая поднимет планку качества подобных игр на принципиально новый уровень.

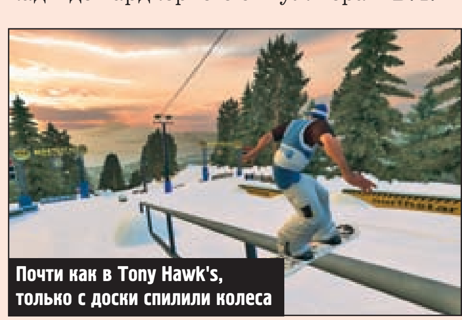
И пока это практически все, что про новый AitD известно: из наглядных подтверждений на стенде издателя были только скриншоты да небольшой проморолик, демонстрирующий то небритого мужика, то явно сбежавшую из Resident Evil склизкую тварь с приторочеными к каждому из пальцев лезвиями ножей. И, конечно, еще куча заявлений от разработчиков из Eden Studios, которые не нарадуются на открывающиеся им с новой приставкой возможности по реализации полностью интерактивного окружения и чудес с реалистичной физической моделью. Хочется надеяться, что еще до конца 2006 года порадуемся вместе с ними и мы. ***- А.Щ.***

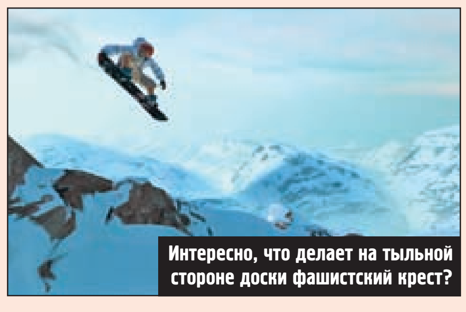

Ну, что? Как стричь будем?

## Amped 3

| | |
|---|---|
| Жанр | Simulator |
| Издатель | 2K Sports |
| Разработчик | Indie Built |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.2ksports.com/games/amped3* |

Демонстрировавшаяся на выставке альфа-версия игры навела на некоторые размышления. Во-первых, в новой части известного сериала Amped нас ждут семь реально существующих горных высот, по которым мы сможем прокатиться за популярных в мире "экстрима" сноубордистов вроде Джереми Джонса и Дэвида Бенедикта. Во-вторых, размеры локаций со времен предыдущей части увеличились примерно в три раза, плюс в игре появился редактор, позволяющий создавать свои собственные полосы препятствий с многочисленными рельсами, рампами и трамплинами. В-третьих, игру снабдили общей сюжетной линией (придется разобраться с неким негодяем по имени Baron Von Havok) и гибкой системой настроек, позволяющей превратить процесс прохождения во что угодно - от простой аркады до хардкорного симулятора. ***- В.Ч.***


Почти как в Tony Hawk's, только с доски спилили колеса


Интересно, что делает на тыльной стороне доски фашистский крест?

## Call of Duty 2

| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| Издатель | Activision |
| Разработчик | Infinity Ward |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.callofduty.com/cod2* |

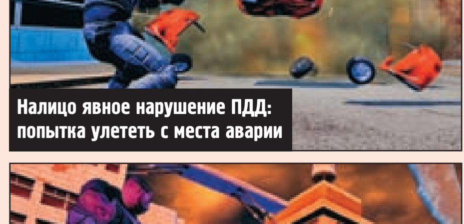
Консольный вариант Call of Duty 2 будет отличаться от своего PC-собрата только более скромными возможностями в области мультиплеера - с графической и геймплейной точки зрения новый проект Infinity Ward щедро раздаст счастья всем и сразу (при условии, конечно, что вы - обладатель Xbox 360). Никогда еще в исторических шутерах солнце не блестело на касках солдат так ярко, а вылетающие из-под траков танков клубы пыли не кружили в практически полном соответствии с законами физики. Картинка в Call of Duty 2 будет содержать огромное количество деталей и графических вкусностей, расцвечивающих фирменный аркадно-безбашенный геймплей. Одним словом, формирующийся стан игр Xbox 360 заочно пополнился еще одним хитом. ***- В.Ч./А.Щ.***

## Chrome Hounds

| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Simulator |
| Издатель | SEGA |
| Разработчик | From Software |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | Весна 2006 |
| Сайт | *sega.jp/x/chounds/* |

Всем известно, что когда дело доходит до гигантских боевых роботов, где-то неподалеку прячется группа японцев, которая их придумала ("Баттлтех" - практически единственное исключение из правила). Вот и с Chrome Hounds тоже все просто: есть токийская компания From Software, есть ее новый проект, (в котором) есть боевые роботы. Да и с сюжетной точки зрения отклонений от стандарта не видно - ждет нас недалекое будущее с техногенными войнами, выро-


Этот город мал для нас двоих! Если честно, он и для одного-то из нас не очень...


Налицо явное нарушение ПДД: попытка улететь с места аварии



дившимися в поединки массивных ходячих железяк, управляемых пилотами. Однако разработчики все же решили привнести в концепцию чуток новизны. Упор в игре будет сделан не столько на личное мастерство пилота, в одиночку выносящего вражеские толпы, сколько на тактическое управление отрядом. Реализовать возможности пилота и командира можно будет и в одиночной кампании, и в онлайновых боях, где игроки станут воевать командами-кланами.

Графика и физика игры впечатляют, пусть даже у ее движка в названии и нет волшебной приставки "Unreal 3". Железные мастодонты смотрятся очень внушительно, спецэффекты добавляют картинке размазанности в нужных местах, не трогая реалистичные потертости на бронепластинах обшивки, созданные бамп-маппингом. Физическая модель возможности терраформинга не обещает, но все разрушенные объекты, в том числе и дома, в игре будут распадаться на положенные куски и обломки, превращая поле боя в настоящую свалку. ***- А.Щ.***

## Crackdown

| | |
|---|---|
| Жанр | TPS |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | Real Time Worlds |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | Осень 2006 |
| Сайт | *Нет* |

Crackdown не скрывает своих GTA'шных корней. Хотя бы потому, что половина персонала из команды-разработчика в свое время работала над первой частью этой мегасерии. И теперь решила создать еще одну Grand Theft Auto, воспользовавшись немаленькими мощностями новой приставки. Конечно, речь не идет о прямом продолжении, прав на это нет, но ведь никто не мешает сделать игру про то же самое, только назвать ее по-другому - например, Crackdown.

Никаких серьезных "закосов" под реально существующие города в игре не предвидится: имеется условный мегаполис ближайшего будущего, который поделен на зоны влияния между 21 криминальной группировкой (каждая со своим предводителем). Играть нам предстоит за суперполицейского, который этих наркобаронов и воров в законе будет нещадно мочить в сортире, действуя по большей части в одиночку, но иногда и получая посильную помощь от некоего сверхсекретного "Агентства".

За фасадом банального сюжета игры скрывается несколько достойных внимания фич. Во-первых, понятное дело, полная свобода передвижений по всему городу. Вроде бы уже стандарт, но при этом есть упоминание, что почти половина событий игры будет происходить не на улицах, а выше, внутри домов и на крышах небоскребов. Во-вторых, RPG-элемент - у главного героя будет ряд статистик, прокачивание которых происходит при непосредственном использовании. От бега будет повышаться Athletics, от частых рукопашных и кидания предметов - Strength, от стрельбы - Weapon Handling. Повышение характеристик будет отражаться и визуально: более сильный герой станет массивнее, мускулистее и сможет поднимать даже машины, швыряя ими в противников. Кстати, о машинах - прокачка умения Driving будет выражаться не в облегчении управления автомобилями, а в крутости предоставляемых "Агентством" фирменных полицейских машин. Они будут обрастать спойлерами, шипами и бронепластинами, постепенно мутируя во что-то вроде супергеройского бэтмобиля.

Найдется в Crackdown место даже глобально-стратегическому элементу. Игроку придется заранее продумать, в каком порядке валить главзлодеев, так как с каждым уничтоженным главарем банды оставшиеся злодеи будут делить территорию города по новой, и каждый из них будет становиться сильнее. Если, например, убрать оружейного дилера, то пришедшие на его места люди босса, занимающегося экспортом автомобилей, будут раскатывать на более крутых тачках, ведь рынок сбыта и у них увеличится. ***- А.Щ.***




Ать-два, правой!




- Я слишком быстро ехала?
- Мадам, вы слишком низко летели



## Dead or Alive 4

| | |
|---|---|
| Жанр | Fighting |
| Издатель | Tecmo |
| Разработчик | Team Ninja |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.tecmogames.com* |

Новая часть, мягко говоря, известного сериала грозит конкурентам еще более полигональными персонажами, еще более детализированным и интерактивным окружением, еще более сексуальными костюмами для главных героев женского пола и еще более извращенной системой боя с перехватами перехватов перехвата. Ну, вы уже поняли: возьмите Dead or Alive и помножьте его на четыре.

Единственной действительно переработанной составляющей продукта станут расширенные онлайн-опции. Здесь игроки смогут создавать кланы, устраивать одиночные и парные спарринги, наблюдать за статистикой и даже участвовать в больших турнирах международного масштаба, а в перерывах болтать друг с другом в лобби, используя при этом не только текст, но и систему голосового общения. **- *В.Ч./А.Щ.***



## Dead Rising

| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | Capcom |
| Разработчик | Capcom Production Studio |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 2006 |
| Сайт | *www.capcom.com* |

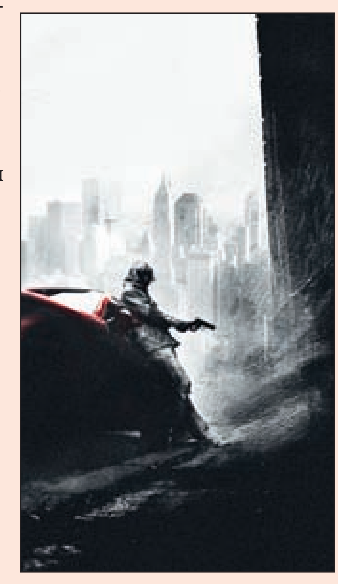
Вместо очередных роликов на выставке была представлена небольшая демонстрационная версия этой весьма интересной игрушки от Capcom про бравого журналюгу, обороняющего большой торговый центр от нашествия орд зомби (см. превью во втором номере журнала). Кроме очередной дозы адреналина от ядреного экшна, в процессе которого главный герой крушит хребты наседающим мертвякам, выяснились некоторые дополнительные особенности игры: персонаж игрока сможет свободно перемещаться в рамках всего торгового центра; игровое время будет влиять на геймплей - ночью зомби будут быстрее и опаснее, а днем медленнее и тупее; в помощь журналисту будет выделена женщина (живая), хотя степень вовлеченности ее в игровой процесс пока непонятна. **- *А.Щ.***

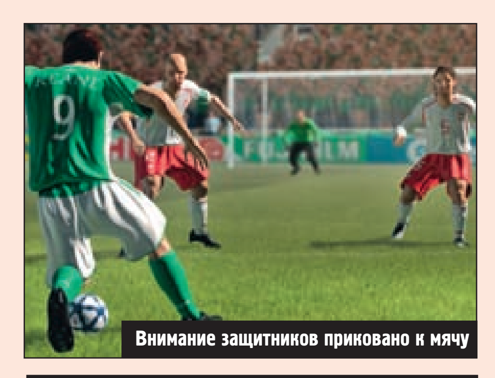


## Driver: Parallel Lines

| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Simulator |
| Издатель | Atari |
| Разработчик | Reflections Interactive |
| Платформа | Playstation 2, Xbox |
| Дата выхода | Март 2006 |
| Сайт | *Нет* |

Четвертая версия "Водилы" взамен полного духовного и морально-этнического распада серии демонстрирует полномасштабное возрождение. Тумаки и ругань от обиженных куцей третьей частью фанатов не прошли разработчикам даром - новая игра хорошеет прямо на глазах, подкидывая все новые и новые скриншоты отличного качества. Да и с начинкой дела обстоят неплохо. Свобода перемещений по Нью-Йорку 1978 года а-ля GTA, куча второстепенных и бонусных заданий, денежная система, функционирующая в тесном сотрудничестве с детализированным апгрейдом и тюнингом автомобилей, плюс восемь десятков доступных транспортных средств (среди которых не только легковушки, но и мотоциклы с грузовиками) - это ли не признак выздоровления? **- *А.Щ.***



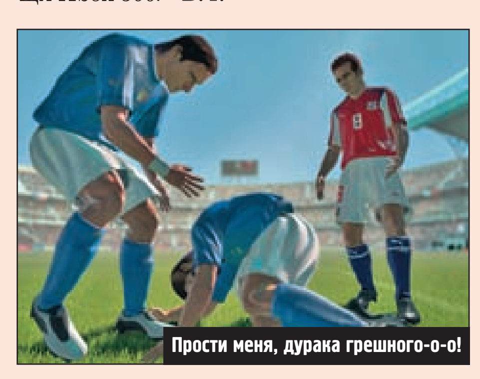

Внимание защитников приковано к мячу

## FIFA 06: The Road to World Cup

| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | Electronic Arts |
| Разработчик | EA Canada |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.fifa06.ea.com* |

Вышедший месяц назад на всех ныне существующих платформах FIFA 06 сделал пластическую операцию, а для пущей конспирации добавил к своему имени словосочетание The Road to the World Cup. С такой похорошевшей внешностью волей-неволей начинаешь воспринимать игру совсем по-другому. Наконец-то зрители на трибунах стали полностью трехмерными, а лица ряда футболистов более не напоминают полигональные фотороботы преступников. Если раньше волосы и форма являлись составной частью тела виртуального спортсмена, то теперь они обладают собственными физическими параметрами. Прибавьте к этому визуальному великолепию динамическое освещение на стадионе, и вы поймете, за что футбол любят во всем мире.

К старым режимам игры добавится еще один: в нем 72 сборные сразятся за заветные путевки на Чемпионат мира 2006. К сожалению, пощупать своими руками представленную на выставке альфа-версию игры никому не позволяли. На огромном экране демонстрировались нарезки из поединков национальных команд, поэтому на данный момент нельзя точно сказать, изменилась ли механика проведения матчей. Ясно лишь одно: графика новой версии футбольного симулятора от EA Canada - это прекрасная витрина для демонстрации технической мощи Xbox 360. **- *В.Ч.***


Прости меня, дурака грешного-о-о!



## Frame City Killer

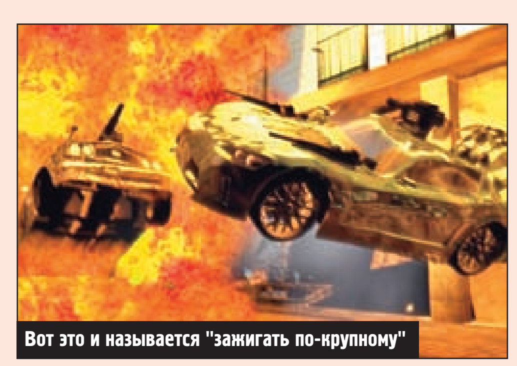
| | |
|---|---|
| Жанр | TPS |
| Издатель | Namco |
| Разработчик | Namco |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | Зима 2006 |
| Сайт | *www.namco.com/games/framecitykiller* |

Похоже, дела с производством нового экшн-блокбастера от Namco обстоят не так хорошо, как хотелось бы. На выставке игра засветилась не играбельной версией, а всего лишь несколькими новыми скриншотами и заявлением о переносе даты выхода с обещанного 22 ноября на середину зимы 2005-2006 года.

Напомним, по своей задумке Frame City Killer планируется как убийца сразу двух мегазайцев игровой индустрии - Hitman и Grand Theft Auto, совмещая в себе элементы выслеживания и уничтожения шишек преступного мира со свободой перемещения в рамках огромного мегаполиса будущего *(см. превью в "Консоль" №2)*. **- *А.Щ.***

## Full Auto

| | |
|---|---|
| Жанр | Arcade/Simulator |
| Издатель | SEGA |
| Разработчик | Pseudo Interactive |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | Конец 2005 |
| Сайт | *Нет* |

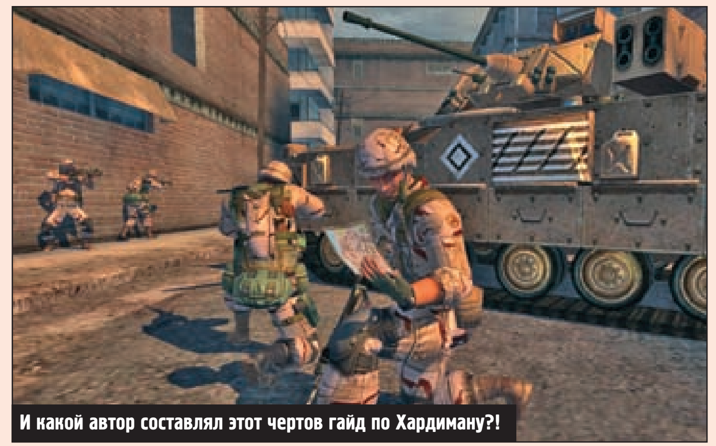

Вот это и называется "зажигать по-крупному"



Все те, кто считает, что автомобили по природе своей должны оснащаться ракетницей на крыше и спаренными пулеметами на бампере, смело могут начинать ждать Full Auto. Ибо в этой игре других машин просто не будет. Да, в основе Full Auto - стандартные автогонки с городскими трассами в вымышленном мегаполисе Staunton, оппонентами, рекордами времени и даже кое-каким сюжетом. Но самая главная и основная фишка игры - полная разрушаемость всего, что игрок увидит за лобовым стеклом своего болида. То есть вообще всего, начиная от обычных фонарных столбов и заканчивая зданиями. Самое замечательное, окружение так и будет напрашиваться на то, чтобы пустить по нему ракету или продырявить из пушки. Плотность бензозаправок, бочек с пропаном и прочих фейрверкосодержащих объектов вдоль дороги будет на порядок выше необходимого в нормальной жизни. Останется только не зевать и организовывать себе праздник каждый день, устраивая карнаж нон-стоп. Все разрушения будут аккуратно переведены в денежный эквивалент, который - что? Правильно, можно будет потратить на апгрейд железного коня и повышение его огневой мощи.

Но у всех разрушений во время гонки будет и еще одно применение. Нет, речь не про то, что, выстрелив в мост впереди над трассой, можно будет обрушить его на соперника - это не применение, это жизнь. Нет, любое разрушение будет увеличивать специальную шкалу "перемотки". Принцип ее действия похож на то, что можно было увидеть в Prince of Persia. Допустим, не вписались вы в один из поворотов и успешно поцеловали бампером железобетонные ограждения трассы, моментально отстав от других гонщиков. Включаем "перемотку" и прокручиваем время назад на несколько секунд, возвращаясь до места, где можно будет вовремя подправить траекторию движения и пройти поворот без проблем. Убиты сразу два зайца: игрок смог посмотреть офигительно красивую аварию с летающими вокруг автомобильными запчастями и одновременно не продул в гонке, получив шанс исправить положение.

Ну и про графику стоит сказать. Ух. **- *А.Щ.***


И какой автор составлял этот чертов гайд по Хардиману?!


Я не вижу ваших рук, мои преданные фаны

## Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Strategy |
| Издатель | THQ |
| Разработчик | Pandemic Studios |
| Платформа | PlayStation 2, Xbox |
| Дата выхода | 1 квартал 2006 |
| Сайт | *www.fullspectrumwarrior.com* |

Объятый пламенем войны вымышленный регион Зекистан после визита бравой команды спецназовцев-миротворцев перестал считаться главным рассадником мирового терроризма. Но свято место пусто не бывает - почетное звание обители зла автоматически досталось расположенному по соседству Хардиману, куда персонажей игрока и забросят в FSW:TH.

Вторая часть строится под девизом "то же самое, но только побольше". Количество подконтрольных игроку отрядов увеличилось до четырех, причем теперь подразделения состоят не только из пехотинцев, но и бронетехники. В самых крупномасштабных операциях можно будет задействовать аж 32 человека. Увеличилась и гибкость управления подопечными: стандартные четверки бойцов теперь при желании можно будет дробить на более мобильные двойки. Зачем запускать в здание целую ораву (кстати, теперь появилась возможность забираться на вторые этажи зданий для получения тактического преимущества), если можно парой солдат отвлечь внимание врага, пока вторая двойка заходит в здание с черного входа и атакует с тыла.

Расширилось количество тактических приемов. Так, в свежем режиме НОТ ваши подопечные научились выдвигаться вперед с заранее приготовленным к бою оружием и атаковать заданное направление сразу по достижении указанной точки на местности. Еще одно нововведение - скауты. Одного из членов отряда можно высылать вперед, чтобы он разведал обстановку. Если все чисто - он зовет остальных. Если видит противника и/или попадает под его огонь, то действует по обстановке: драпает назад или начинает палить в ответ.

И о визуальной составляющей. Перед зрителями предстала значительно улучшенная версия графической технологии из первой части. На Xbox картинка смотрелась очень достойно. - *В.Ч./А.Щ.*

## Gears of War

| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | Epic Games |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | I квартал 2006 |
| Сайт | *www.gearsofwar.com* |

Устроители выставки позиционировали Gears of War как игру, которая по полной программе сможет эксплуатировать технические возможности Xbox 360. Бесспорно, данный проект использует возможности движка Unreal Engine 3 на все сто, заткнув за пояс прямых и косвенных конкурентов на X05.

Игра, впрочем, хороша не только графикой, но и отлично скомпонованным коктейлем самых популярных на сегодняшний день элементов геймплея. Рецепт Gears of War следующий: красивая, насыщенная скриптовыми роликами одиночная кампания, сочетающая динамичные перестрелки с постоянным использованием различных укрытий, встречающихся главному герою на пути, и жутковатые прогулки по мрачным запущенным местам в стиле survival horror. Интереснее всего то, что затачивается сингловая кампания не только на чисто одиночное прохождение, но и на кооперативное двумя игроками (split screen или онлайн) вплоть до возможности звукового общения с напарником, который со своей приставкой может находиться на другой стороне Земли.

Сюжет Gears of War крутится вокруг защиты дома родного (события происходят на землеподобной планете, населенной людьми, но в далеком будущем и вообще в другой вселенной) от злобных подземных монстров, которые по ночам выходят на поверхность и атакуют людские поселения. Соответственно, сражаться приходится в темное время суток, зачищая от монстров покинутые города и села.

Одной из новых подробностей проекта стало известие о "древоподобном" разветвлении в прохождении миссий. В зависимости от действий игрока (куда свернуть на развилке, успеть/не успеть спасти NPC) прохождение будет видоизменяться, так что за один раз все секреты и варианты событий в игре посмотреть не получится. Что не может не радовать. - *В.Ч./А.Щ.*







Дракоша разбушевался

## Gun

| | |
|---|---|
| Жанр | TPS |
| Издатель | Activision |
| Разработчик | Neversoft |
| Платформа | GC, PS2, Xbox, Xbox 360 |
| Дата выхода | 18 ноября 2005 |
| Сайт | www.gunthegame.com |

Вроде бы уж и выход этой игры совсем скоро, а играбельную полную версию Neversoft на X05 привезти не решилась, ограничившись демо-версией одного из эпизодов этого GTA-подобного экшна в условиях Дикого Запада конца XIX века. По заверениям разработчиков, игра предоставит возможность вволю исследовать бескрайние американские прерии вокруг так называемого Dodge City, встречаться со всякими NPC, получать от них задания (зачастую очень кровожадного содержания) и выполнять их с особым цинизмом. Но в продемонстрированной на выставке демке особых свобод, упоминаемых в пресс-релизах, замечено, увы, не было. Главный герой выполнял роль охранника дилижанса, сидя рядом с возницей и отстреливая наседающих со всех сторон краснокожих. Управлять движением повозки было невозможно, так что оставалось сконцентрироваться на стрельбе, выполненной фактически в виде тира, стандартность которого была немного разбавлена опцией Quick Draw (местного аналога bullet-time). Продемонстрированный в Gun уровень графики нельзя отнести к эталонам жанра, хотя "жестокость" и "кровавость" с брызгами, ошметками и отстреленными конечностями в демке были, что называется, налицо. *- А.Щ.*

## Kameo: Elements of Power

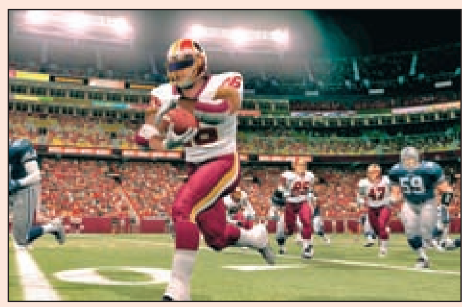
| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Adventure |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | Rare |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | www.xbox.com/en-US/kameo |

Перешедшая три года назад под могучее крыло Microsoft британская компания Rare все еще корпит над проектом Kameo: Elements of Power. Принцесса эльфийских кровей аккурат в день мировой премьеры Xbox 360 начнет оборонять свои владения от злющей-презлющей сестрицы, объединившейся с королем троллей Торном. На фоне сказочных декораций развернется нешуточная битва за власть с превращениями главной героини в представительницу одной из пяти стихий: земли, камня, огня, воды и природы в целом. *- В.Ч.*

## Madden NFL 06

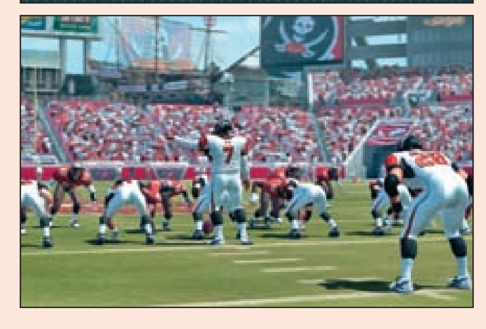
| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | Electronic Arts |
| Разработчик | EA Tiburon |
| Платформа | GameCube, PlayStation2, Xbox, DS, PSP, Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | www.easports.com/games/madden06 |

Рослые дядьки построились по линии друг напротив друга. Одни будут стараться дотащить дынеобразный мяч до конца чужой половины поля, а другие попытаются повесить на свои владения огромный замок. Затем команды поменяются местами. Все это вы могли видеть на куче ныне здравствующих платформ, и называлось сие безобразие Madden NFL 06. Зато на Xbox 360 его римейк будет выглядеть на порядок красивее. Интересно, сколько еще миллионов проданных копий к уже имеющимся 7,5 приплюсует вездесущая Electronic Arts? *- В.Ч.*



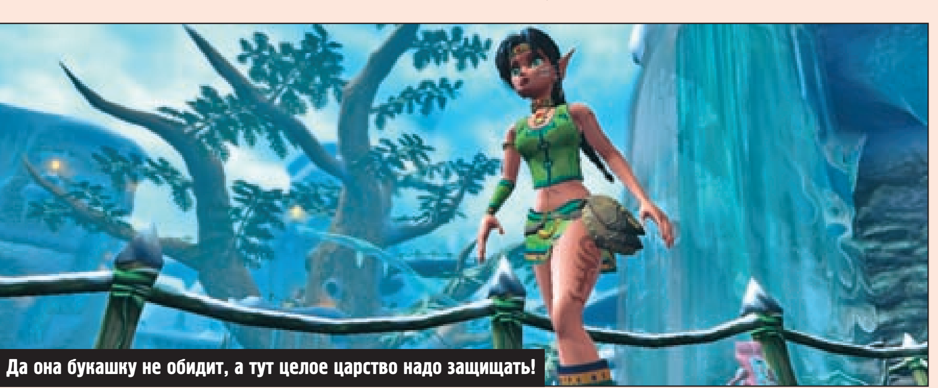
Зрители пришли на американский футбол, а получили хоккей



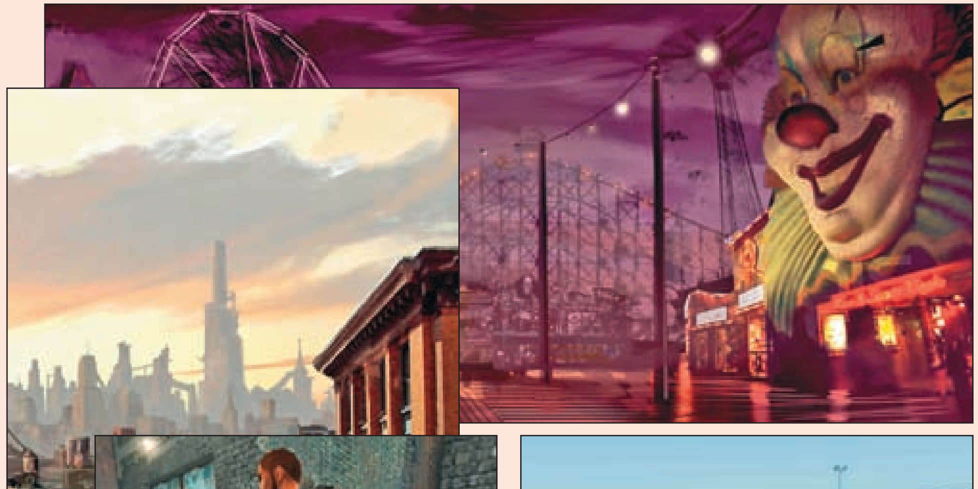


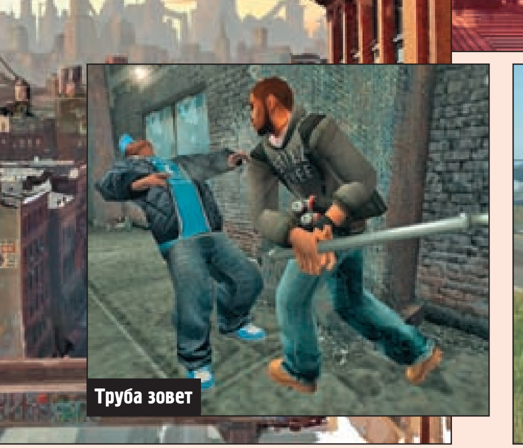


Двустволка против "Винчестера" - все равно что двое против одного



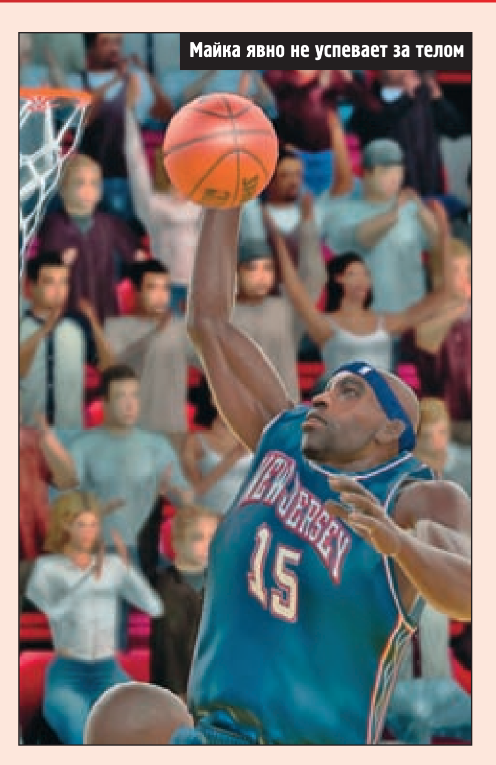
Да она букашку не обидит, а тут целое царство надо защищать!







Труба зовет

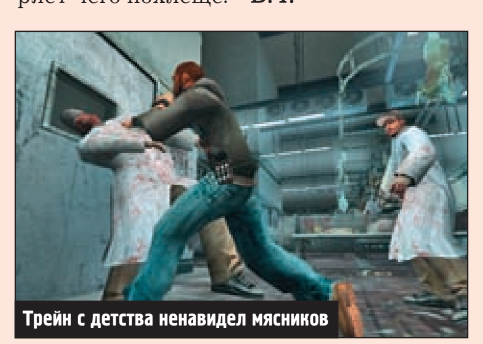


Майка явно не успевает за телом

## Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | Atari |
| Разработчик | The Collective |
| Платформа | PlayStation2, Xbox |
| Дата выхода | 15 ноября 2005 |
| Сайт | *www.atari.com/gettingup* |

Если уж даже рэппер 50 Cent создает одноименную игру, чем хуже Марк Эко? Свой журнал у него есть, заводы по производству одежды тоже имеются, почему бы не замахнуться на игры? Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure поведает о нелегкой жизни художника в стиле "граффити" по имени Трейн. По своей природе главный герой очень добрый - рисует себе всякие непристойности на стенах (а-ля слово "свобода") и в ус не дует. Но когда кто-то хочет сделать ему по этому поводу замечание, наш пацифист превращается в сущего дьявола: подносит зажигалку к баллончику с краской, поджаривая лица недовольных критиков, или вытворяет чего похлеще. **- *В.Ч.***



Трейн с детства ненавидел мясников

## Moto GP 2006

| | |
|---|---|
| Жанр | Simulator |
| Издатель | THQ |
| Разработчик | Climax |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 2006 |
| Сайт | *Нет* |

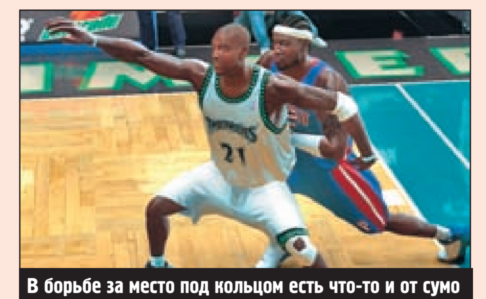
Microsoft честно выполняет обязательство представить на новой консоли самые лучшие из тайтлов во всех жанрах видеоигр. На X05 было объявлено, что первым мотосимулятором для Xbox 360 занимается студия Climax, создавшая для предыдущего поколения "коробки" MotoGP URT 3, пожалуй, самый удачный симулятор этого вида спорта. Здесь, в общем-то, можно поставить точку, так как от Climax потребуется только переработать графику в соответствии с увеличившимися возможностями приставки, ибо "золотой середины" геймплея они уже добились. **- *А.Щ.***

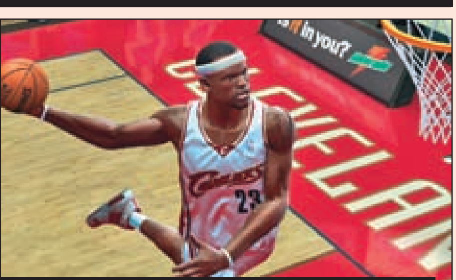
## NBA 2K6

| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | 2K Sports |
| Разработчик | Visual Concepts |
| Платформа | Xbox, PlayStation 2, Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.2ksports.com/games/nba2k6* |

Новость дня из мира спорта. Легендарный Шакил О`Нил восстановил растерянные с годами спортивные кондиции. Броски, обманные движения и блокшоты в его исполнении опять получаются на загляденье. Правда, только в NBA2K6. Впрочем, уровень графики в этой игрушке забрался настолько высоко, что трехмерная трансляция матчей мало чем отличается от реальной. Вот камера фиксирует взгляд на левой руке Шака. И что мы видим? Группа мышц движется точно так же, как в жизни. Вместе с кожей смещается и нанесенная на бицепс татуировка. А теперь мы наблюдаем за тем, как во время бега на ткани майки и трусов по всем законам физики образуются и исчезают складки. Затем виртуальный оператор переключается на борьбу под кольцом после неудачного трехочкового броска баскетболиста "Феникса". Первым на отскоке оказался представитель атакующей команды. Бросок - защитник прервал полет мяча кончиками пальцев! Такого еще не было: раньше мы могли увидеть, как виртуальные баскетболисты в лучшем случае играют ладонями. Вторая попытка оказалась куда удачнее - слегка опершись на соперника, нападающий все-таки вколачивает спортивный снаряд в кольцо. Поверьте, словами это физико-графическое великолепие описать очень трудно. Это надо видеть!

NBA 2K5, похоже, станет еще и хорошим примером того, как нужно совмещать игры и рекламу. В частности, рекламу товаров от Nike. В специально созданном для этого дела режиме Streetball Mode купленная на призовые деньги продукция рекламодателя будет улучшать различные характеристики баскетболиста. Например, скорость бега или прыгучесть, превращая спортивный симулятор в просто-таки RPG. Мы-то, наивные, всю жизнь полагали, что мастерство оттачивается на тренировках. А тут, оказывается, приобрел новые кроссовочки и сразу же стал такой же звездой баскетбола, как легендарный Шак. **- *В.Ч.***


В борьбе за место под кольцом есть что-то и от сумо


Долетит до кольца или не долетит? Делаем ставки


В игре можно будет сшибать не только бордюры

## NBA Live 06

| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | Electronic Arts |
| Разработчик | EA Canada |
| Платформа | Xbox, PlayStation 2, Xbox 360 |
| Дата выхода | IV квартал 2006 |
| Сайт | *www.easports.com/games/nbalive06* |

В отличие от остальных спортивных продуктов Electronic Arts, NBA Live 06 выйдет на Xbox 360 не одновременно с мировой премьерой приставки нового поколения, а ближе к рождественским праздникам. Связано это с тем, что на всех остальных платформах баскетбольный симулятор появился самым последним из всей физкультурно-оздоровительной линейки. Увы, в качестве свежих фич заявлены только улучшенные графика и физическая модель. Дорогой FIFA 06: The Road to World Cup игра последовать не пожелала - никаких новых режимов не ожидается. **- *В.Ч.***

## Need for Speed Most Wanted

| | |
|---|---|
| Жанр | Simulator |
| Издатель | Electronic Arts |
| Разработчик | EA Games |
| Платформа | DS, PSP, GameCube, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.eagames.com* |

Разработчики сериала Need for Speed прислушались к просьбам самых непокорных из фанатов и вместо очередных гонок с себе подобными стритрейсерами решили создать игру про разудалое сматывание удочек от вездесущих копов. В лучших традициях сюжетов для игр серии NFS мы станем талантливым водилой, прибывающим в вымышленный город (East Coast) за деньгами и славой. Но на улицах мегаполиса нашего лихого баранкокрута ждут не только набычившиеся гонщики-аборигены - основной проблемой станет местный шериф, который страсть как ненавидит превышения скорости. Что последует за такой сюжетной завязкой - догадаться несложно.

Представленная на выставке демка включала в себя три режима (Toll Race, Sprint Race и Drag Race) и ровно столько же типов погони: стандартные на время, от одной контрольной точки до другой, плюс специальный со "скоростными ловушками", смысл которых необходимо пояснить. От игрока в такой погоне требуется завести противника в место, где тот уже не сможет набрать высокую скорость. Заманиваете в узкий туннель с очень плотным встречным движением, а сами в последний момент съезжаете на другую дорогу.

После загрузки уровня внимание зрителей оказалось приковано к цветастой Mazda RX8. Сказать, что на Xbox 360 она смотрелась умопомрачительно, значит не сказать ничего. Разумеется, за рулем сидел удирающий персонаж. Полицейские расположились в привычных черных автомобилях с белыми дверцами. Началось! Нет, вы только посмотрите! Оказывается, самых отборных гонщиков держат не в F1, а в американской полиции. Впрочем, наш герой тоже не лыком шит. На дороге встречается куча разрушаемых объектов, так почему бы ему не воспользоваться новой фичей под названием Pursuit Breaker и не организовать небольшое препятствие? Например, резко нырнуть в сторону, направив неповоротливую головную машину служителей закона в водонапорную башню.

Вне режима погони Most Wanted останется тем же старым добрым Need for Speed с обычными заездами вроде спринта, гонок на выбывание и так называемых Drag Race. За победу в соревнованиях будут причитаться призовые деньги, которые можно расходовать на покупку различных прибамбасов и новых автомобилей. Кстати, о них, любимых. В Need for Speed Most Wanted помимо Mazda ожидаются Porshe, Toyota, Ford, Lamborghini, Cadillac, BMV и Volkswagen. Где-то по пути к релизу куда-то подевалась Ferrari. **- *В.Ч.***

## NHL 2K6

| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | 2K Sports |
| Разработчик | Visual Concepts |
| Платформа | Xbox, PlayStation 2, Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.2ksports.com/games/nhl2k6* |

Вслед за Electronic Arts издательство 2K Sports спешит перенести на Xbox 360 собственные спортивные творения. Самое забавное, что продукция обеих компаний органично дополняет друг друга по всем видам спорта. Конкурировать между собой будут только баскетбольные симуляторы. Что касается NHL 2K6, то ничего нового, помимо значительно похорошевшей графики, от продукта ждать не следует. **- *В.Ч.***

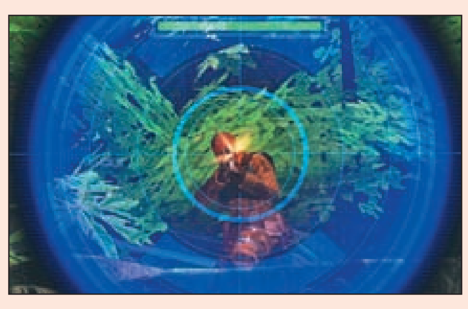

Даже шайба у "Уток" могучая



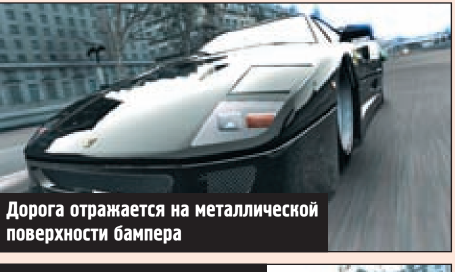
## Perfect Dark Zero

| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | Rare |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | Конец 2005 |
| Сайт | www.perfectdarkzero.com |

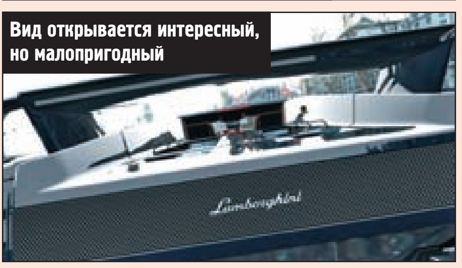
Разработчик сиквела к одному из самых ожидаемых шутеров под Xbox 360, компания Rare, к X05 расщедрилась на демонстрационную версию и пачку новых скриншотов. Что можно сказать об игре на данный момент, основываясь на впечатлениях очевидцев, оценивших демку: на 100% игра пока не готова. Да, она заметно подрумянилась, округлилась, оформилась и подобрела (игра, не Джоанна!), но все равно игровому процессу пока немного не хватает законченности и кадров в секунду - 25 FPS для шутера все же маловато. Зато имевший место быть уровень продемонстрировал широкие возможности по кооперативному прохождению: дело происходило на улицах какого-то азиатского футуристического города. Одному из игроков приходилось, играя за Джоанну, передвигаться по крышам, в то время как другой игрок, взявший на себя управление ее отцом, путешествовал по улицам внизу. Действия персонажей часто пересекались, они помогали друг другу в специально предусмотренных для этого местах. Например, в один из моментов Джоанна уложила из снайперской винтовки нескольких противников, которые огнем блокировали путь ее отцу. *- А.Щ.*







Дорога отражается на металлической поверхности бампера



Вид открывается интересный, но малопригодный

## Project Gotham Racing 3

| | |
|---|---|
| Жанр | Simulator |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | Bizarre Creations |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | www.xbox.com/en-US/pgr3 |

Судя по представленным на выставке видеороликам, сладкие обещания разработчиков снабдить проект фотореалистичной графикой полностью соответствуют реальности. С нетерпением ждем момента, когда такая красотища оживет на экранах телевизоров. Не стоит забывать, что, помимо образцово обставленной графической витрины, нас ожидает неплохая гоночная составляющая: 80 реально существующих автомобилей и точные копии трасс, пролегающих через самые известные города мира. *- В.Ч.*

## Quake 4

| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| Издатель | Activision |
| Разработчик | Raven Software |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | IV квартал 2005 |
| Сайт | www.quake4game.com |

**На PC Quake стал чем-то вроде Библии, на которой выросло целое поколение игроков. Именно эта игра запустила гонку графических технологий и предопределила дальнейшее направление развития игровой индустрии. Поклонники Sega Saturn получили свой Quake только 31 октября 1997 года, а Nintendo 64 так и вовсе в марте 1998, хотя по качеству обе версии до своего PC-прототипа все равно не дотягивали.**

Минули годы. Приставки возмужали и теперь позволяют ни в чем себе не отказывать. Исчезло отставание по части технических возможностей платформ, нет никаких проблем и с затачиванием управления FPS под геймпад. Выход Doom 3 на Xbox наглядно показал, что самые передовые технологии спокойно себя чувствуют не только на мониторах, но и на телевизионных экранах. С появлением Xbox 360 грань между играми для приставок и компьютеров стерлась совсем, ведь новая консоль позволяет обеспечить одинаковое качество без потери даже толики графических и геймплейных красот. Понимают это и сотрудники Raven Software - перед рождественскими праздниками они намерены выпустить Quake 4 и на PC, и на Xbox 360 одновременно.

### Их знали только в лицо

Впервые за всю историю существования сериала Quake безымянный герой наконец-то вспомнил свое родство. Оказывается, бравого космического десантника из штурмовой бригады "Носорог" товарищи называют Мэтью Кейном. Кстати, в интернациональной команде бойцов нашлось место русскому богатырю Николаю Следжоновичу (очень, очень русскому богатырю) по кличке "Кувалда".

События четвертой части тесно переплетены со второй. Владельцы PlayStation и Nintendo 64 (Quake 2 вышел на этих двух платформах в 1999 году) должны помнить миссию Big Gun. Именно после уничтожения того самого огромного орудия стала возможна массовая высадка сил на поверхность планеты Строггос. Среди тех, кто попал в первую волну десанта, оказался и товарищ Кейн.

### В списках не значится

Как это часто бывает, первоначальные планы генштаба отправились в тартарары. Вражеская ракета угодила в десантный корабль "Носорогов". Хорошо, что до цели оставалось лететь совсем немного. Выжившие солдаты вылезли из покореженного


В детстве Мэтью давил таких пауков горстями


Полуфабрикаты наступают

транспортного средства и тут же вступили в бой. А что же Мэтью? Наш космопех все это время героически провалялся без сознания. Братья по оружию рассудили следующим образом: если парень не смог очухаться после приземления и сразу же пойти в атаку, значит, он погиб. В общем, опять мы возвращаемся к истокам жанра - герой-одиночка с шестиствольным пулеметом наперевес.

А дальше - знакомая каждому любителю шутеров стихия. Перестрелки на свежем воздухе, переходящие в мерное преодоление километров туннелей и залов всевозможных подземных баз и лабораторий. В конце уровней - боссы, в промежутках - толпы ботов, прущих из-за каждого угла.

Но есть в детище Raven Software и признаки новых веяний. Quake 4 - это еще и крупномасштабные командные сражения на больших открытых пространствах. Глядя на них, тут же возникают параллели с Call of Duty, Medal of Honor и другими напрочь заскриптованными военными эпопеями. Только вместо сороковых годов XX века мясорубка происходит в XXII столетии. В комплекте блокбастерного набора поставляются густо усеивающие землю трупы, взрывы и крики со всех сторон и не замолкающая ни на секунду пальба.

### Одна ступень эволюции

Работы над движком начались еще в 2002 году. Тогда в обстановке строгой секретности id Software представила Raven Software исходники Doom 3 Engine. Все это время девелоперы полировали до кристального блеска визуальную сторону игры и прикручивали к движку новые фичи. Например, поддержку путешествия на различных транспортных средствах будущего. Судя по видеороликам, нас ожидают поездки на шустром ховертанке и прогулки на гигантском шагающем роботе.

Настоящая веселуха обещает начаться примерно в середине игры. Разработчики открыли небольшую сюжетную тайну - Кейну суждено превратиться в строгга! Дело в том, что по сценарию его захватят в плен и отправят на завод Stroggification. Огромной циркулярной пилой главгерою удалят конечности и вместо них приделают стальные лапищи, а в тело вживят кучу электронных имплантантов. Но подоспевшие вовремя сослуживцы из "Носорога" остановят механизм в последний момент, и силы землян получат киборга-убийцу на своей стороне, а мы - ощутимое изменение геймплея и необычный для экшна подход к сюжету.

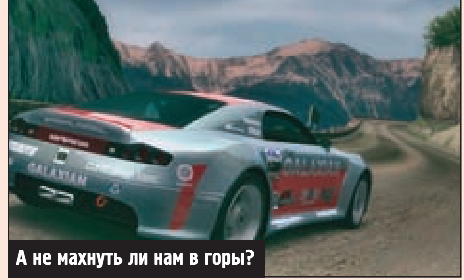
### ДА ЗДРАВСТВУЕТ ТЕХНИЧЕСКОЕ РАВЕНСТВО

В одном из своих интервью главный дизайнер Quake 4 Тим Виллитс прокомментировал особенности затачивания игры под ресурсы Xbox 360 следующим высказыванием: "У консолей всегда были ограниченные возможности. На Xbox 360 вы получите то, что получили бы на PC за три тысячи долларов. Владельцы приставок всегда завидовали мощи PC, но теперь у них самих ее будет не меньше. Для нас это великолепно. Теперь нет необходимости урезать какие-то особенности. Мы можем использовать все современные технологии".

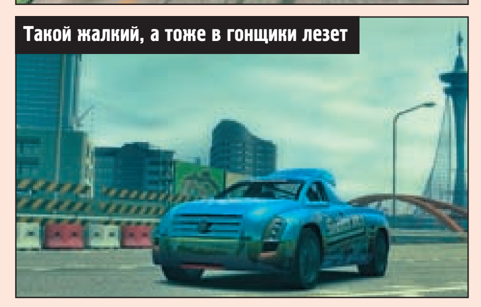

Вот так и взяли Кейна в плен

### Спасибо Xbox Live за наше счастливое детство

И о многопользовательском режиме. В его основе явственно проглядывает механика, обкатанная еще в Quake 3. Capture the Flag, Team Deathmatch и просто дуэли - на имеющихся видеороликах все эти типы игры выглядят очень знакомо тому, кто пробовал себя в предыдущем Quake'е. - *В.Ч.*


А не махнуть ли нам в горы?


Такой жалкий, а тоже в гонщики лезет

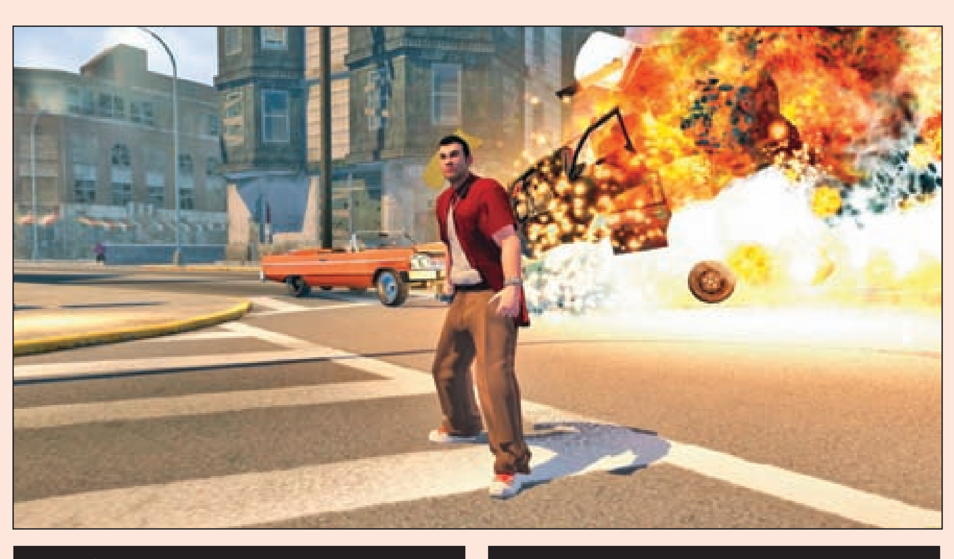


## Ridge Racer 6

| | |
|---|---|
| Жанр | Simulator |
| Издатель | Namco/Electronic Arts |
| Разработчик | Namco |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.namco.com/map.php* |

Наконец-то знаменитый автосериал рванул в онлайн. Многопользовательский режим разбит на три части. Первыми идут стандартные гонки с энным числом оппонентов на трассе. В Time Attack разворачивается классическая борьба за верхнюю строчку в хранящейся на сервере игры таблице рекордсменов. Особо настырным товарищам позволено скачивать с игровых серверов так называемые машины-призраки, чтобы сразиться с ними уже в оффлайне. В разделе Worldwide Player Matching System все зарегистрировавшиеся геймеры в зависимости от продемонстрированных умений будут разбиты на несколько категорий - такая классификация позволит только что присоединившимся новичкам сразу же найти себе примерно равного по силам соперника.

Не обошлось без нареканий. Все те, кому посчастливилось на X05 собственноручно протестировать альфа-версию, в один голос заявляют, что ахиллесовой пятой Ridge Racer 6 является отсутствие ощущения скорости. Кажется, будто едешь под водой. Зато все остальные компоненты пребывают в полном здравии. - *В.Ч.*



## Saint's Row

| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | THQ |
| Разработчик | Volition |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 2006 |
| Сайт | *Нет* |

Если большинство клонов Grand Theft Auto еще как-то пытаются скрыть свою ворованную сущность, то Saint's Row, даже если очень захочет, сделать этого не сможет. Потому что если бы не более качественная графика, демоверсию этой игры, показанную на X05, вы бы приняли за GTA: San Andreas без капли сомнения. Ведь у банды, к которой принадлежит главный герой в Saint's Row, даже цвет одежды тот же - зеленый. Разница между проектами настолько мала, что увидеть ее практически невозможно. Сюжет? Ах да, сначала мы играем за одного из "шестерок" в банде, постепенно поднимаясь по "карьерной лестнице" к должности заправилы криминального мира. Как играть? В свободном режиме бегаем по городу, катаемся на машинах, стреляем в других бандюганов, драпаем от полиции, вламываемся в дома и грабим магазины.

Единственной существенной доработкой Saint's Row можно назвать только режим генерации главного героя. Вам предоставляется почти что графический редактор, в котором с помощью десятков слайдеров можно поменять альтер эго практически все, хоть толщину носа, хоть количество подбородков. ***- А.Щ.***

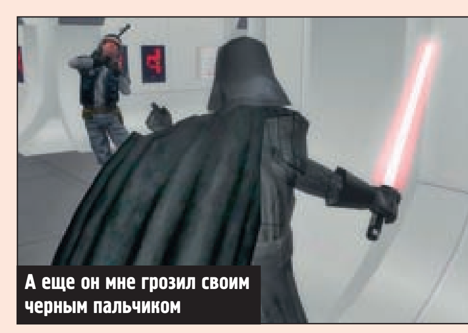

Мэм, мне нужна ваша машина! Что? Нет, я не из полиции. Просто такой тачки у меня еще не было

## Star Wars Battlefront II

| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| Издатель | LucasArts |
| Разработчик | Pandemic Studios |
| Платформа | PSP, PlayStation 2, Xbox |
| Дата выхода | 1 ноября 2005 |
| Сайт | *www.lucasarts.com* |

Еще не все успели пресытиться мультиплеерными баталиями в Star Wars Battlefront, а к нам на всех парах мчится его продолжение. Первые вести с полей - серьезных изменений в движке не предвидится. Программисты внесли несколько косметических изменений, подправили ряд глюков, прикрутили пару-тройку свежих графических рюшечек, явно действуя по принципу "не ломай то, что и так работает".

Главная фишка будущей игры - крупномасштабные сражения в открытом космосе. На выставочном ролике в кадре мелькали до боли знакомые X-Wing и Tie-Fighter в окружении своих не менее известных собратьев по ангару. Причем речь не шла про элементарные уровни в космосе, где все летают и стреляют. Космические баталии в SWB2 будут многоступенчатыми и разноплановыми: пока противоборствующие флотилии будут дубасить друг друга зарядами турболазеров, любой из игроков сможет выбрать, какую роль в сражении выполнять. Например, засесть за турелями корвета или забежать в ангар (да-да, внутренности линейных кораблей в SWB2 тоже проработаны), забраться в понравившийся истребитель и выйти на охоту в открытом


А еще он мне грозил своим черным пальчиком

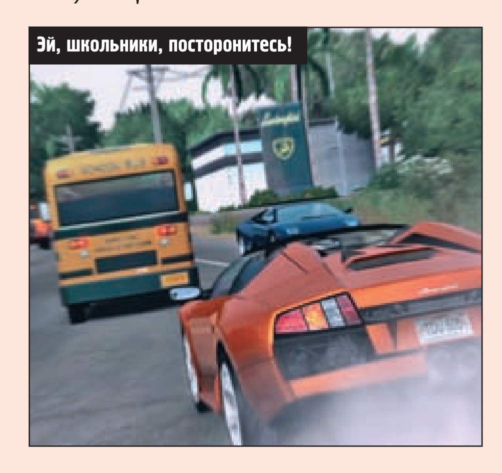

Бабушка, я опять летал во сне


Большой переполох в маленьком коридоре

космосе. Но самое интересное - в игре будет позволено сесть в истребитель и попытаться добраться до ангара вражеского крейсера, где выскочить из кабины и попытаться прорваться на капитанский мостик, разламывая все и вся на своем пути.

Сюжеты уровней и выполняемые командами игроков миссии будут отражать известные и не очень известные эпизоды сразу всех шести фильмов серии. Кроме того, в процессе выполнения заданий самые удачливые из игроков смогут поуправлять главными героями саги, будь то Дарт Вейдер, Лея Органа или Чубакка. Кроме них, игрокам станет доступен класс джедаев, что, впрочем, не превратит игру в соревнования на лазерных указках - разработчики обещают избежать того дисбаланса классов из первой части, когда один тупой, но практически неуязвимый NPC-джедай выкашивал игроков десятками. Мультиплеер в SWB2 будет поддерживать серверы до 24 игроков и возможность split screen на четверых у Xbox и двух на PS2.

Другое интересное "нововведение" - гораздо более проработанный сингловый режим, в котором игроки воюют за 501-й легион "Кулак Дарта Вейдера", истребляя повстанческие настроения в разных уголках обитаемого космоса. Миссии обещаются не просто как разрозненные матчи с "ботами", а как полноценная кампания с возможностью нескольких вариантов прохождения каждого уровня. - *В.Ч./А.Щ.*

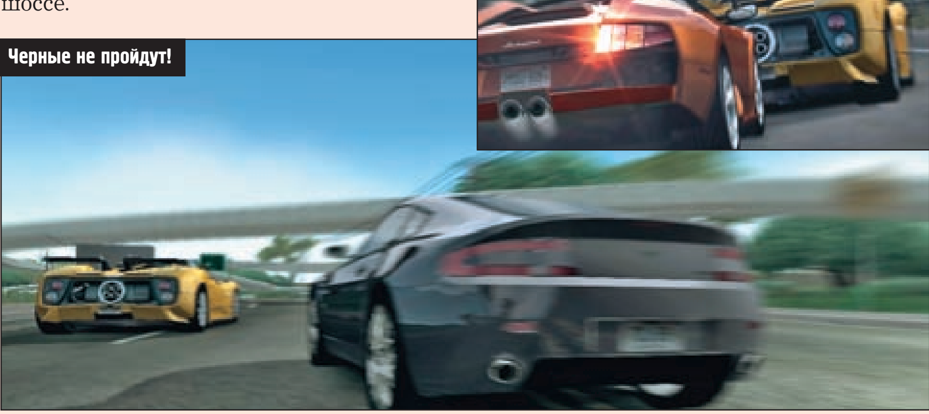

Эй, школьники, посторонитесь!

## Test Drive Unlimited

| | |
|---|---|
| Жанр | Simulator |
| Издатель | Atari |
| Разработчик | Eden Studios |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 22 марта 2006 |
| Сайт | *www.testdriveunlimited.com* |

Test Drive Unlimited - это насквозь пропитанные аркадным духом автогонки. Собственно, в свое время именно за это многие геймеры и полюбили первую часть игры. Похоже, с переходом на платформу Xbox 360 у знаменитого сериала начинается вторая молодость. Сюжет перенесет нас на Гавайи, где обладатели 125 моделей автомобилей (кстати, все лошадки лицензированы) вознамерились посоревноваться друг с другом в длине спойлера и ширине бампера. Место действия для таких мероприятий, как водится, - многочисленные городские улицы и загородные шоссе.

Для тех, кому надоедят поединки с искусственным интеллектом, разработчики предусмотрели несколько типов онлайновых соревнований. Пожалуй, самый интересный из них - свободные поездки по всему острову Оаху в поисках конкурентов. Как только найденный соперник дает согласие, начинается гонка. Кстати, благодаря службе Xbox Live после выхода игры можно будет скачать различные дополнительные полезности: набор из новых машин, трасс, записи заездов рекордсменов и так далее. И еще один интересный момент. Test Drive Unlimited станет первой многопользовательской игрой про автогонки, в которой геймерам позволят повозиться с внешним видом персонажа: прикупить очки, нацепить модную одежонку и так далее. Все изменения, разумеется, будут проглядываться через лобовое стекло автомобиля. **- *В.Ч.***


Черные не пройдут!


А дыма, дыма-то сколько понагнали, ироды!

# The Elder Scrolls IV:
## Oblivion

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | 2K Games |
| Разработчик | Bethesda Softworks |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 2 декабря 2005 |
| Сайт | www.elderscrolls.com |

Владельцы Xbox знакомы с миром The Elder Scrolls лишь по Morrowind. Но на самом деле Oblivion - это уже четвертое по счету (если не считать адд-оны) свидание со знаменитым сериалом. Самое первое их них состоялось в далеком 1993 году, звалась та пассия The Elder Scrolls: Arena. За прошедшие с той поры годы игры постоянно совершенствовались и доросли до такого состояния, что еще до релиза многие спешат заранее присудить четвертой части почетное звание "Лучшая RPG всех времен и народов". Авансы - дело, конечно же, доброе, но так ли хороша игра, как ее малюют в своих фантазиях преданные фанаты?

### Шанс на миллион

Новая часть The Elder Scrolls намеревается предложить игрокам не только свежую историю, но невиданную доселе часть континента Тамриель - императорские угодья центральной провинции Cyrodiil, ставки верховной власти в этой фэнтезийной вселенной. Однако и здесь, как ни странно, дела идут далеко не самым лучшим образом. Взять хотя бы императора Uriel'я: смотрите, бедняга в компании с двумя телохранителями пытается скрыться от наемных убийц, убегая секретным подземным ходом, проходящим в том числе и через темницы родового замка. Вот царствующая особа останавливается у одной из камер, отпирает ее, освобождая сидевшего в ней узника, и, ничтоже сумняшеся, поручает миссию архиважной архиважности - срочно найти потерявшегося когда-то наследника престола, ибо место на троне, вполне вероятно, скоро окажется вакантным. Император как в воду глядел - через полчаса его и впрямь убивают, тем самым открыв в мире Тамриеля врата не откуда-нибудь, а прямиком из ада.

А теперь обойдемся без барабанной дроби и фанфар. Вы и так уже догадались, играть нам предстоит за освобожденного узника, у которого в ближайших планах поиски престолонаследника и спасение мира от Зла.

### Когда гигантизм полезная штука

По сравнению с размерами мира Oblivion некогда казавшиеся огромными угодья Morrowind теперь будут выглядеть далеко не так внушительно. Четвертая часть предложит игрокам более ста квадратных километров, так и вопящих "исследуй меня!". Но не все любят длительные путешествия пешком или на лошади (которых в игре, кстати, предполагается аж пять мастей), поэтому расстояние между любыми населенными пунктами можно будет "пропустить" специальной опцией, мгновенно оказавшись в пункте прибытия. При этом, правда, время в игре отмотается вперед на положенное количество часов или дней, как если бы персонаж их провел в походе.



Сейчас я вам кости поотрубаю-то!

Во время путешествий игроку будут встречаться различные персонажи: ведьмы, крестьяне, воины, торговцы и прочий люд. Причем все они живут своей полноценной жизнью: спят, работают, следят за детьми, развлекаются в местных пивнушках и так далее. Такое детализированное поведение искусственного интеллекта стало возможным благодаря технологии Radiant AI. Игра задает NPC только ключевые задачи, например, обязательно пообедать. Дальше компьютерные персонажи начинают действовать на свое усмотрение. Кто-то пойдет в харчевню, кто-то забежит к себе домой, кто-то отправится на охоту, а кто-то поживится едой у такого растяпы, как главный герой.

Из обычных разговоров можно почерпнуть кучу полезной информации. Например, вы краем уха услышали, как двое мужичков живо обсуждают весть о том, что шериф ищет добровольца для выполнения какого-то особо трудного задания. Разработчики уверяют, что подобные весточки не являются заранее заскриптованными постановками, а разыгрываются по чистой случайности.

### В ухо, в горло, в нос

Как и в Morrowind, умения нашего подопечного развиваются в зависимости от их использования. Зато теперь вместо пяти основных и четырех второстепенных профессий при генерации персонажа выбираются семь основных, прокачка которых идет в два раза быстрее. Аналогичная ситуация и с атрибутами - из них можно будет выбрать два главенствующих, которые лучше всего подойдут роли вашего альтер эго. Порядок получения уровней при этом сохранится, как в Morrowind'е.

В этой чаще может скрываться целая орава мерзких тварей





Боевая система в Oblivion тоже претерпела ряд существенных изменений. Теперь любой выстрел или удар оружием по врагу будет попадать всегда, но вот повреждение будет зависеть от многих факторов - зоны, куда был нанесен удар, скилла персонажа в использовании этого оружия и т.п.

Блок щитом или мечом перестанет быть пассивным навыком, срабатывающим в зависимости от характеристик, и станет неотъемлемой частью боя.

Монстров разработчики тоже стараются приучить к новым правилам боя - искусственный интеллект теперь приспособлен не только к борьбе с воинами, но и к поиску предпочитающих полагаться на скрытность воров. А во время боя, если перевес явно на стороне персонажа игрока, враги даже будут иногда вставать на колени и просить пощады.

### У нас в Тамриеле самый лучший лес

Отдельного разговора заслуживает графика. Картинка смотрится потрясающе. Даже не верится, что столь внушительные пространства можно прорисовать с такой высокой степенью детализации. Помимо слепленных из множества полигонов объектов нас ожидает эффект динамического изменения восприятия картинки человеческим глазом. Все как в реальной жизни: солнце слепит в глаза и заставляет отводить взгляд в сторону, отражения предметов на воде искажаются течением, наступление ночи значительно снижает дальность зрения. The Elder Scrolls IV: Oblivion кишмя кишит первосортными пиксельными шейдерами. Программисты смастерили их отдельно для каждой поверхности (вода, металл, дерево, камень, кожа, кровь), но лучше всего удались густые леса. Таких деревьев не встретишь ни в одной другой игре, уж поверьте.

Если суммировать все обещания разработчиков, то вырисовывается очень мощный проект, который как минимум станет лучшим RPG-продуктом этого года, а как максимум действительно способен побороться за почетный титул "Лучшая PRG всех времен и народов". *- В.Ч./А.Щ.*



А вас тоже мучает вопрос, почему он сразу не улетел?

## The Matrix: Path of Neo

| | |
|---|---|
| Жанр | TPS |
| Издатель | Atari |
| Разработчик | Shiny Entertainment |
| Платформа | PlayStation 2, Xbox |
| Дата выхода | 18 ноября 2005 |
| Сайт | www.atari.com/us/games |

Помните, как многие игроки костерили разработчиков Enter the Matrix за поспешный выброс продукта на рынок аккурат в день премьеры второго фильма братьев Вачовски? Этой игре побольше бы постоять на стапелях, закончить шкурно-напильниковую обработку, тогда цены бы ей не было. А так поспешили и, как говорится, насмешили.

Что ж, у Shiny Entertainment есть шанс реабилитироваться в глазах фанатов. На сей раз никакие сроки не подгоняют, и можно спокойно создать настоящую "Матрицу". Согласитесь, без Нео в главной роли предыдущий опус компании смотрелся сиротливо. На сей раз продукт с самого первого и до последнего эпизода состоит из сцен, которые мы наблюдали в кинотрилогии. Тут вам и знаменитый эпизод с вызволением Морфеуса с последнего этажа небоскреба, и легендарный поединок в метро, и битва на мечах, топорах и прочих колюще-режущих предметах на мраморной лестнице замка, и разборка с телохранителем Пифии, и рукопашная с агентом Смитом под проливным дождем... Всего не перечислить. Будет странно, если заглавный ролик обойдется без сцены "Невыспавшийся Томас Андерсон, взбесившийся компьютер и белые кролики в глазах".

Полторы тысячи агентов Смитов против непобедимого Нео - это надо видеть! Продемонстрированный на выставке электронный вариант эпизода с битвой в заброшенном парке из Matrix: Reloaded четко дал понять: у приставок нынешнего поколения еще есть порох в пороховницах. Главное - выжать все возможное из ограниченных технических возможностей PlayStation 2 и Xbox. У ведомой Дэйвом Перри (знаменитый червяк Джим - его рук дело) девелоперской команды это, похоже, получилось. *- В.Ч.*

## The Outfit

| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | THQ |
| Разработчик | Relic Entertainment |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | Март 2006 |
| Сайт | www.theoutfitgame.com |

Если бы организаторы выставки проводили среди представленных на ней продуктов конкурс на самый безбашенный игровой процесс, то однозначно первое место в нем отхватил бы The Outfit. Представьте себе полуразрушенные городские улочки времен Второй мировой, на которых бравая команда американских вояк под предводительством капитана Дюса Вильямса демонстрирует настоящие чудеса храбрости. Камера расположилась за спиной персонажа и показывает, как вместе со своими товарищами он отстреливает мерзких фашистов, а с недобитками расправляется при помощи большущего мясницкого ножа. Псевдореализмом Medal of Honor и Call of Duty здесь и не пахнет, но концентрация зубодробительного экшна на квадратный сантиметр игрового пространства просто потрясающая. В самые ответственные моменты прилетает спасительная авиация и разносит вражеские укрепрайоны в щепки или же сбрасывает на головы героев огромные деревянные ящики. В них скрываются базуки против танков, крупнокалиберные пулеметы для массового выкашивания пехоты и прочие радости армейской жизни. Даже намека на хотя бы каплю серьезности нет и в помине.



Нихт капитулирен!


А на улице цвела весна

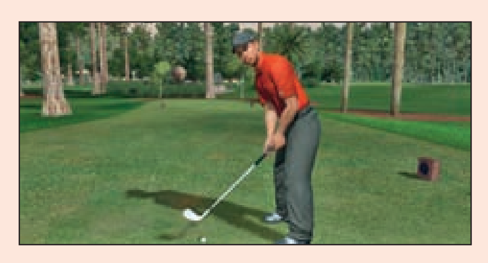
The Outfit - это прибывшая к нам из золотых 90-х классическая военная аркада с видом от третьего лица и очень мощным графическим движком. Несущийся на высокой скорости "Шерман" здесь реалистично прыгает по кочкам, но при этом лупит из пушки чуть ли не со скоростью самозарядной винтовки, отчего "Тигры" поджимают хвосты и расстаются с многотонными головами после одного прямого попадания в корпус, а их бронированная шерстка горит за милую душу.

Теперь прибавьте к этому сумасшедшему параду тактический элемент. Отряд бойцов можно разбить на два подразделения, причем в любой момент дозволено вселяться в шкуру любого понравившегося вам добра-молодца. По ходу сражения накапливаются специальные F.U.S-очки (даже не спрашивайте, как это расшифровывается), на которые дозволено приобрести всякие полезности. Например, тот самый мега-"Шерман". - *В.Ч.*

## Tiger Woods PGA Tour 06

| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | Electronic Arts |
| Разработчик | Headgate Studios Inc. |
| Платформа | PSP, GameCube, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 |
| Дата выхода | IV квартал 2006 |
| Сайт | *www.easports.com/games/tigerwoods06* |

Из нынешней спортивной линейки Electronic Arts Tiger Woods PGA Tour 06 является идеальным кандидатом для переноса на Xbox 360. Базовые принципы игрового процесса в этом симуляторе гольфа устоялись еще несколько лет назад. Из года в год туда вносятся только косметические изменения. Основной упор разработчики делают на графику. Поверьте, на новой приставке она засияла доселе невиданными красками. Художники-пейзажисты от зависти дружно наклюкаются разбавленной в графине гуашью и на закуску съедят все запасы беличьих кисточек. - *В.Ч.*




Эх, дороги, пыль да туман

## TimeShift

| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| Издатель | Atari |
| Разработчик | Saber Interactive |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | II квартал 2006 |
| Сайт | *www.saber3d.com* |

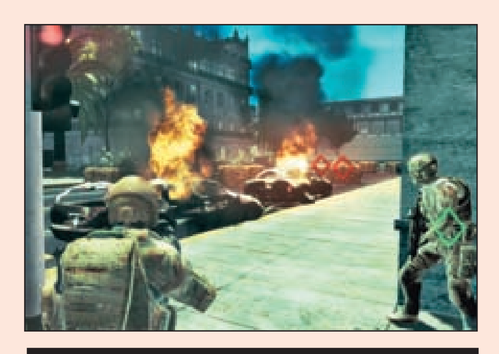
Геймеры уже не раз становились свидетелями того, как разработчики устраивают игры со временем. Речь идет не о постоянных переносах сроков релиза, а о так называемом четвертом измерении. Взять хотя бы замедленный режим метания свинца Максом Пейном или же обновленный взгляд разработчиков на приключения персидского принца. Дальше всех со своими изысканиями зашли сотрудники Saber Interactive. Результаты проведенных опытов выльются весной в проект TimeShift.

Сюжет у игры не сказать, что бы заезженный, но штампами попахивает: главный герой получил экспериментальный киберкостюм, позволяющий крутить время в разные стороны, и был послан на сотню лет в прошлое. Вернувшись, он обнаружил, что история за время его отсутствия пошла по другому пути, и вокруг сплошное тоталитарное общество. Что делать? Конечно же, присоединиться к отрядам Сопротивления.

В Timeshift время можно не только замедлять, но и останавливать, и даже отматывать назад, что открывает множество вариантов прохождения уровней. Например, пробежаться по минам, чтобы те не взорвались. Или добраться до цитадели врага, запрыгнуть на только что прибывший оттуда поезд и отмотав время назад, словно кинопленку. Конечно, всеми любимый (и копируемый) bullet-time во время перестрелок тоже забыт не будет.

По части визуальных красот продукт Saber Interactive выглядит здорово: четкие текстуры кирпичной кладки стен, динамическое освещение, наложение теней и прочие красивости на месте. Однако первую позицию в неофициальной битве за звание "самый красочный FPS на Xbox 360" на X05 Timeshift уступил Gears of War от Epic Games за явным преимуществом конкурента. Придется компенсировать сей недостаток за счет геймплея. - *В.Ч./А.Щ.*


И вот эта бандура у них называется легким оружием?

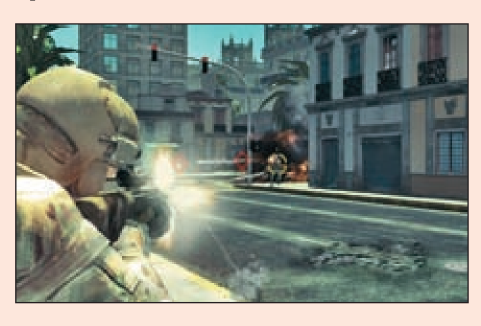


## Tom Clancy's Ghost Recon
### Advanced Warfighter

| | |
|---|---|
| Жанр | Combat Simulation |
| Издатель | UbiSoft Entertainment |
| Разработчик | Red Storm Entertainment |
| Платформа | PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 |
| Дата выхода | 21 февраля 2006 |
| Сайт | www.ghostrecon.com |

Спокойное будущее и игры со словосочетанием Tom Clancy's есть две несовместимых вещи. Популярный американский писатель постоянно пугает мирных граждан то одной, то другой зловещей террористической организацией, и Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter не стала исключением из правила. Если верить Клэнси, в 2013 году лидеры США, Канады и Мексики соберутся в Мехико на некой международной конференции. По закону жанра они тут же попадут в руки нехороших парней, роль которых на сей раз исполняют местные революционеры. Естественно, игрокам придется спасать всех и вся, взяв на себя руководство бойцами элитного спецподразделения "Призраки" - мальчишами-кибальчишами под руководством капитана Скота Митчелла.

Спасение заложников, изначально рассчитанное как тонкая и молниеносная операция, превратится чуть ли не в полномасштабный штурм города с применением бронетехники. Сражения развернутся на точных копиях улиц мексиканской столицы и будут разбиты на 12 миссий. Благодаря передовой технологии Integrated Warfighter System звездно-полосатые спецназовцы будущего больше всего напоминают бойцов из фильма "Универсальный солдат". В их каски вмонтирована куча электронных приборов, которые позволяют отслеживать действия напарников и даже видеть поле боя их глазами. Кстати, теперь на прорисовку одного персонажа новый движок тратит 20 тысяч полигонов. - *В.Ч.*





Кручу-верчу, запутать хочу

## Tom Clancy's Splinter Cell 4

| | |
|---|---|
| Жанр | Stealth Action |
| Издатель | UbiSoft Entertainment |
| Разработчик | UbiSoft Montreal |
| Платформа | GameCube, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3 |
| Дата выхода | I квартал 2006 |
| Сайт | www.splintercell.com |

К сожалению, на X05 разработчики этого ожидаемого проекта ограничились лишь показом 45-секундного маловразумительного ролика. Ни одного скриншота, ни одного арта UbiSoft Montreal не привезла. Впрочем, даже из столь скромного улова можно сделать несколько выводов. Во-первых, нас ждет абсолютно новый движок. Вспомните предварявшие начало миссий видеоролики из трех предыдущих эпизодов и представьте, что такая же высокая степень прорисовки объектов будет во всей игре. Во-вторых, стали известны некоторые локации. Трехглазая машина для убийства посетит Мадрид, Рио-де-Жанейро, Лиссабон, Нью-Йорк и Берлин. Наконец, самое последнее наблюдение: Сэм Фишер превратился в настоящего зверюгу. По сравнению с тем, что он вытворяет в четвертой части, эксперименты с ножом в Chaos Theory кажутся копанием детишек в песочнице.

Tom Clancy's Splinter Cell 4 - рабочее название проекта. Чуть позже исчезнет четверка, зато добавится двоеточие с каким-нибудь чересчур пафосным словосочетанием. - *В.Ч.*

## Tony Hawk's
### American Wasteland

| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | Activision |
| Разработчик | Neversoft Interactive |
| Платформа | DS, GBA, GameCube, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 |
| Дата выхода | 2 декабря 2005 |
| Сайт | www.neversoft.com |

Не получившие официального признания у Международного олимпийского комитета экстремальные виды спорта на Xbox 360 были представлены не только Amped 3, но и очередной частью приключений Тони Хоука и его друзей. На сей раз к профессиональным скейтбордистам присоединились BMX-райдеры. В American Wasteland нам поведают историю о том, как пятеро "перцев" на колесах покидают свое захолустье и отправляются покорять Лос-Анджелес. На своем пути они встречают симпатичную девчушку Минди. Представительница прекрасного пола тут же смекает, что с этими бравыми парнями ей наконец-то удастся осуществить давнюю мечту - открыть специализированный магазин под названием American Wasteland. Только для собственного бизнеса сперва следует заработать стартовый капитал. Благо в мегаполисе полным-полно мест, где можно неплохо продать умение отчебучивать различные трюки. В общем, получается следующая картина: ради призовых ребятки берутся за первое попавшееся дело, а Минди исполняет роль гида в незнакомом городе.

Разработчики Tony Hawk's American Wasteland решили отказаться от четко заданной цепочки миссий. Мир игры больше всего напоминает Grand Theft Auto: San Andreas - определена только последовательность ключевых событий, а все остальное отдается на полный откуп геймерам. В любой момент кто-нибудь из прохожих может запросто подойти к персонажу игрока и попросить выполнить за приличное вознаграждение деликатное задание. Причем далеко не факт, что оно полностью вписывается в рамки закона. Зато незапланированную "прибавку к пенсии" можно будет потратить не только на покупку более продвинутого спортивного инвентаря, но и на модную одежку, прическу и даже на татуировки. Есть подозрение, что при таком количестве соблазнов Минди не получит от новоявленных друзей даже ржавого цента. - *В.Ч.*


Дорогая, я уменьшил детей!



## Too Human

| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | Microsoft |
| Разработчик | Silicon Knights |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | 2006 |
| Сайт | *Нет* |

Too Human находился в разработке уже более шести лет (сначала для PS1, потом GC), и только теперь можно с уверенностью сказать, что игра все же увидит свет. Разработчики из Silicon Knights утверждают, что только с появлением Xbox 360 они наконец-то почувствовали, что смогут реализовать всю эпичность задуманной ими идеи. Слово "эпичность" здесь не ради красного словца: и по дизайну, и по содержанию Too Human пытается подражать эпосу, конкретнее - скандинавским мифам, проводя аналогии между великой последней битвой Рагнареком и противостоянием людей и машин в далеком-далеком... нет, не будущем - прошлом. Игрокам в Too Human предстоит стать неким кибербогом Бальдуром (выглядит как мужик в нехилом арморе) и на стороне людей сразиться с огромными армиями роботов, постоянно задаваясь при этом вопросом, а насколько человеком является тот, у кого вместо тела сплошные киберимпланты.

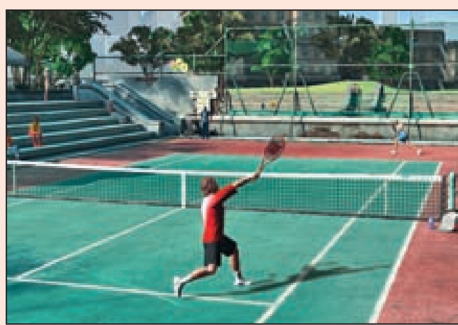
Про геймплей будущего шедевра разработчики говорят малоинформативными фразами вроде "уникальная система, органично сочетающая рукопашный бой и стрельбу из различных видов оружия". Имеющийся трейлер ясности в этот вопрос почти не вносит, поскольку демонстрирует не столько игру, сколько синематографические изыски, с которыми главгерой втыкает искрящий меч в макушку здоровенного робота. Ну, хоть за изыски уже сейчас беспокоиться не надо - за графику в Too Human отвечает движок Unreal 3. - ***А.Щ.***

## Top Spin 2

| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | 2K Sports |
| Разработчик | Indie Built |
| Платформа | Xbox 360, DS |
| Дата выхода | 22 ноября 2005 |
| Сайт | *www.2ksports.com* |

Продолжение одного из лучших теннисных симуляторов за всю историю существования консолей появится на Xbox 360 в день премьеры приставки. Самая главная изюминка прародителя осталась на месте - мы по-прежнему с головой окунаемся в атмосферу крупных соревнований. На кортах бушуют шекспировские страсти. Если вы думаете, что "теннис большой" - это скучная и очень медлительная игра, то вы сильно ошибаетесь. В ожидании Top Spin 2 в обязательном порядке посмотрите фильм "Уимблдон" или же проведите пару-тройку часов вместе с первой частью сериала - ваше мнение поменяется кардинальным образом.

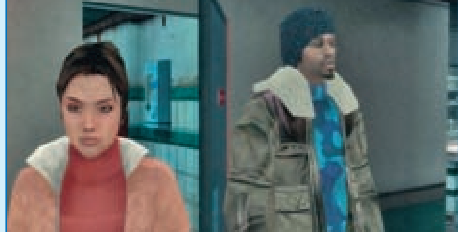
Итак, что новенького? Конечно же, значительно возмужавшая графика!



Ткань футболок трепещет после каждого бэкхэнда, непослушные волосы не выдерживают столь сильного потрясения и нарушают стройность модной укладки. Виртуальные укротители ракеток как две капли воды похожи на своих реальных прототипов. Детализация их физиономий настолько высока, что можно разглядеть каждую веснушку на носу. Но все это ерунда по сравнению с трехмерной моделью Марии Шараповой (а раньше фанаты все гадали, кто вытеснит Анечку Курникову с трона королевы корта). Боюсь, вся мужская часть геймеров будет следить не за полетом мяча, а, гм, за движениями российской теннисистки. - ***В.Ч.*** ©


Сейчас как долбанет!

- DEATH JR.
- FAHRENHEIT



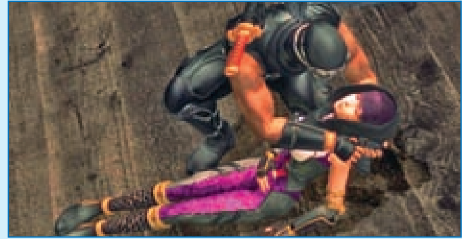
- KINGDOM UNDER FIRE: HEROES



- MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS



- NINJA GAIDEN BLACK



- TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE



- WE LOVE KATAMARI



# We Love Katamari

АВТОР
Андрей “WindElf” КОНОВАЛОВ

*Другие утверждают, что земля стоит на воде,
а вода - на скале, а скала - на лбу быка,
а бык на песчаном ложе, а песок на Багамуте,
а Багамут - на удушливом ветре,
а удушливый ветер на тумане.
Что находится под туманом, неведомо.*
***Хорхе Луис Борхес.***
***“Книга вымышленных существ”***

## ЛЮБИШЬ КАТАТЬСЯ - ЛЮБИ И КАТАТЬ!






| | |
|---|---|
| Жанр | Arcade/Puzzle |
| Издатель | Namco, EA, Софт Клаб |
| Разработчик | Namco |
| Платформа | PS2 |
| Сайт | http://katamari.namco.com |

**РЕЙТИНГ**

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | 9 x 0,40 |
| Графика | 8 x 0,20 |
| Звук и музыка | 9 x 0,10 |
| Управление | 9 x 0,20 |
| Ценность для жанра | 8 x 0,10 |

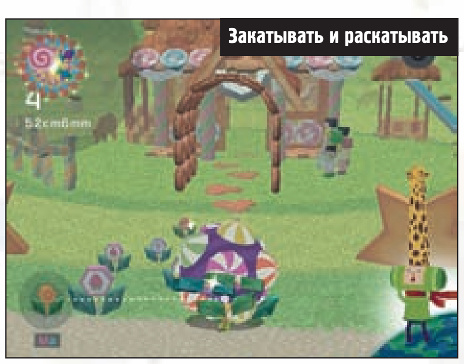
**8.7**

**Вот и выпал первый снег. В самом обычном городском скверике с утра раздавались отчаянные вопли: некий подающий надежды геймер Мишаня закатамарил в снежный ком воспитательницу, повара и собаку Жучку. Зрители были в восторге. Ребячьи голоса на разные лады скандировали: "Ka-ta-ma-ri-da-ma-shi-i!"**

**И услышал эти голоса Король Всея Космоса, и понимающе улыбнулся. "Хотят - значит, любят", - констатировал он. И повелел компании Namco сотворить сиквел, который прямо так и назвали - "We Love Katamari".**

### Уж послали, так послали

С тех пор, как над Землей засияли мириады утраченных ранее звезд, прошло совсем немного времени. В небесных чертогах час аудиенции. Величество уже побренчал на гитаре, вдоволь поплевался радугами в потолок Вселенной и посетил свою любимую грибную плантацию, поэтому находится в хорошем расположении духа. Все почетные хлопоты по связям с общественностью возложены



Закатывать и раскатывать



Когда я вырасту, то стану настоящим катамараном

на малолетнего царевича, который, дабы угодить всем поклонникам своего великого и могучего папочки, трудится целыми днями, исполняя желания и мечты масс. Принц как раз привел в тронный зал очередного страждущего. Король Всея Космоса углубился в раздумья, и можно не сомневаться, что в итоге отдуваться придется вам.

Собранных в прошлой части игры звезд хватило только на земной небосвод, а в других уголках космоса все так же темно и пустынно. Ну, что ж, царский сын снова будет собирать всякий хлам и мусор в поте лица, чтобы затем запускать шарики в небо. Исполняя приказы сверху, игрок может выбрать своим альтер эго главного героя, или одного из его многочисленных кузенов.

### Какой был слон, какой был слон!..

За уникальный дизайн, необычный жанр и созвездие популярных японских музыкантов, поучаствовавших в создании саундтрека, сюрреалистический Katamari Damacy считается одной из наиболее оригинальных и инновационных видеоигр для PlayStation 2. Конечно же, она просто не могла не получить продолжения.

Вышел отличный фан-сервисный продукт, пусть, по понятным причинам, не настолько оригинальный, как предшественник, но еще более веселый, притягательный и стильный. Суть осталась неизменной: маленький сын Короля Всея Космоса все так же усердно катает

### И СТАРЫЙ СВЕТ ПОЛЮБИТ КАТАМАРИ

По соглашению с Namco, Electronic Arts будет издавать We Love Katamari на PAL-территориях. Katamari Damacy получила огромную популярность в Японии и Соединенных Штатах, но так и не была официально выпущена в Европе. Теперь ранее несправедливо обделенные игроки смогут в полной мере оценить необычную концепцию Katamari, а Король Всея Космоса получит массу новых преданных фанатов.



липкий шарик-катамари, стараясь налепить на него как можно больше разных предметов. По первости диаметр шара маленький, поэтому пристают к нему небольшие объекты вроде наперстков, скрепок и пуговиц. Но стоит катамари вырасти, и вот под каток ложатся холодильники, деревья, пешеходы, слоны, трамваи, бассейны, крейсеры, стадионы и гигантские небоскребы вместе со всеми

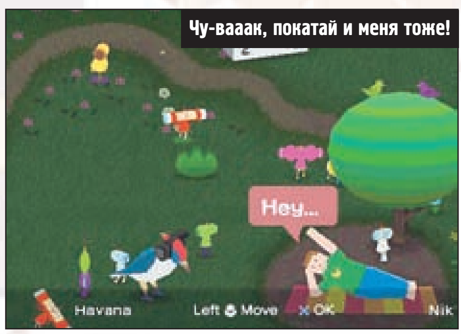
Чуть заря, на полях уже начался сбор урожая

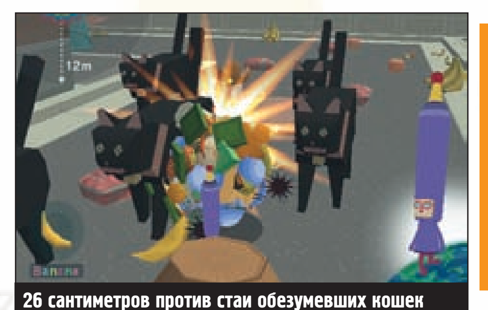


своими потрохами. Закатыванию поддается практически все, вплоть до островков, действующих вулканов, годзилл и водоворотов. В зависимости от размера и формы объектов, приставших к сфере, изменяется ее управляемость.

На этот раз бесчеловечное действо развернется даже в реально существующих земных городах. Помните, как весело было кататься по горящему Парижу в Twisted Metal 2? Ха-ха, на этот раз все

Чу-вааак, покатай и меня тоже!




26 сантиметров против стаи обезумевших кошек

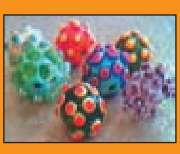
будет еще радостнее и, главное, масштабнее. На улицах Лондона жертвами катамари станут знаменитые британские "даблдеккеры", а во Франции появится возможность закатать Эйфелеву башню. В сорока миссиях игры никому не удастся скрыться от трудолюбивого принца ни под партой, ни под водой, ни в космосе.

### Сначала стол, потом - весь мир!

Уникальной особенностью первой части Katamari была беспрецедентная масштабируемость всего игрового поля. Ботинок, который казался огромным на первых порах игры, становится все меньше, и вот вы смотрите на него с высоты, а пройдет еще минута активного действия, и камера поднимется еще выше, так, что разные мелкие объекты будут просто невидны.

Процесс выращивания шара за ограниченное время способен увлечь любого, от мала до велика, недаром игра имеет статус семейной. Режим мультиплеера пережил значительные улучшения и дополнения. Соперникам теперь предоставляется возможность изобретать новые тактики в борьбе друг с другом или действовать сообща. Остались и небольшие арены, заставленные предметами, где за отведенное время вы должны накрутить ком большего размера, чем у

## ЗВЕЗДЫ НА ГУСЕНИЧНОМ ХОДУ

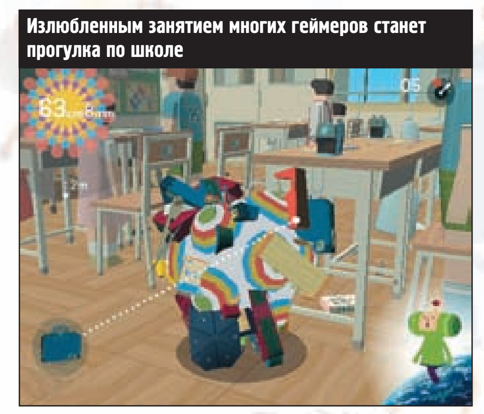


А одна рукодельная юзерша интернет-сервиса Livejournal.com производит сувенирные катамарики и продает по 3 доллара за штуку. Редакция "Консоли" уже выслала опытного разведчика с целью выведывания секретов мастерства.

оппонента. Если диаметр вашего шара в n-ное количество раз больше, чем у противника, то можно закатамарить и его дрыгающуюся тушку.

Сюрреализм WLK сопровождается презанятнейшей музыкой и оригинальными звуковыми эффектами, только подчеркивающими уникальность стиля. Namco снова показала класс, собрав самые разные, но одинаково хорошие композиции для саундтрека. Кстати, дорогой читатель, слышишь ли ты уже этот неподражаемый инфернальный хохот? Это где-то рядом твой товарищ, счастливый обладатель PS2, уже накатамарил шар диаметром в 30 метров. А ведь ты сможешь больше, правда? ©

Излюбленным занятием многих геймеров станет прогулка по школе



Ну что, кто тут еще не любит Катамари?!




## ЗВЕЗДЫ НА ГУСЕНИЧНОМ ХОДУ

Катамари все так же управляется по принципу танка или гусеничного трактора (аналоговые стики играют роль рычагов). Например, чтобы "поехать" прямо, нужно двинуть вверх оба стика, а чтобы развернуться - один вверх, другой вниз. Одновременное нажатие рычажков приводит к резкому развороту, а быстрое шатание вверх-вниз дает суперразгон. Согласитесь, очень своеобразное, оригинальное и интересное управление. Чтобы привыкнуть к нему, потребуется немного времени, а уж после несравненный fun вам обеспечен.



# Ninja Gaiden Black

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН




*Главная цель тренировки - это полностью приспособить тело к основным приемам. Тогда в реальном поединке точные приемы и движения будут выполняться без сознательных усилий.*
**Ягю Муненори**

| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Adventure |
| Издатель | Tecmo |
| Разработчик | Team Ninja |
| Платформа | Xbox |
| Сайт | www.ninjagaidengame.com |



**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 9 | x 0,40 |
| Графика | 10 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 10 | x 0,10 |
| Сюжетная линия | 9 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 5 | x 0,10 |

**8.9**

**Современное представление о ниндзя имеет мало общего с истинной сущностью этих наемников, специализировавшихся на диверсиях и шпионаже. Просто имидж облаченного в черный костюм субъекта с мечом оказался весьма привлекательным для использования в многочисленных фильмах и аниме, ведь полусказочные персонажи всегда нравились зрителям.**

### Откровенная попса

Зная, насколько импонирует публике образ мегакрутого воина-тени, разработчики Team Ninja собрали воедино все фольклорные представления о нем в одной игре. Получилось достойное рубилово под названием Ninja Gaiden, главным героем которого стал участник турниров Dead or Alive Рю Хаябуса.

Пока гордый ниндзя самозабвенно тренировался в горах, враги сожгли родную хату... а также все остальные хаты в деревне Хаябусы. Самое страшное, что из ниндзевских закромов был похищен клинок Dark Dragon Sword, наделяющий своего обладателя невероятным могуществом. Юному метателю сюрикенов предстоит жестоко отомстить захватчикам, попутно вырезав вооруженные силы столицы империи Vigoor, и вернуть проклятый меч на землю предков.

### Самый народный ниндзя

Ninja Gaiden отличается от иных экшнов необходимостью вдумчивого подхода к поединкам, как бы странно это ни звучало. Стоит потерять бдительность и попытаться залихватски распотрошить врагов, как в Devil May Cry, и ваш подопечный ниндзя рискует быть по даным к столу императора Vigoor в измельчено-порезанном состоянии. Высокий уровень сложности и запредельная скорость поединков - вот отличительные черты NG. А теперь хорошая новость для любителей хардкора: сложность прохождения Black, если сравнивать с предшественником, существенно возросла. Противники резко поумнели и



Кошмар стоматолога - ротик, а в нем глазик. Вот и думай, что это: глазастый рот или ротастый глаз




Смерть хулиганам и дебоширам... потому что тишина должна быть в библиотеке!

теперь предпочитают блокировать большинство ударов. Нападают они исключительно группами, действуют на удивление слаженно (пока один выполняет маневр "отвлекаю огонь на себя", остальные атакуют сзади) и еще больше горят желанием коллективно отпинать бравого ниндзя кирзовыми сапогами по почкам.

В общем, уровень сложности теперь колеблется где-то между "живым не дамся" и "миссия невыполнима". Дабы геймеры не выли от безысходности, разработчики добавили несколько серьезно облегчающих жизнь фишек: дополнительный вид оружия, посох Lunar уже после второго апгрейда превращает Рю в портативную мясорубку с повышенным КПД. Особенно он эффективен против тех ниндзя, которые периодически нападают на героя в Тайроне. Полезным аксессуаром также стали дезориентирующие недругов дымовые бомбы, а вот новая способность бегать по воде имеет скорее эстетическую, нежели практическую ценность.

Из прочих нововведений отметим, что в Black входит содержимое двух Hurricane Packs, что подразумевает несколько добавочных уровней сложности, огромное количество миссий в Mission Mode и новые костюмы для Рю, правда, это богатство придется предварительно открыть, пройдя Story Mode. Ну, и наконец-то добавилась функция ручного управления камерой.

Новые видеовставки почти полностью избавили историю Ninja Gaiden от фрагментарности повествования. Сам сюжет особых изменений не претерпел и остался таким же легкомысленным. Впрочем, игры от Team Ninja никогда не отличались внятным сценарием, разработчики явно не слишком заморачиваются подобными "мелочами". На какую-либо серьезность Ninja Gaiden не претендует.

### Чисто, как в морге

Звуковое сопровождение вполне стандартно: лязг мечей, смачные оплеухи и свист сюрикенов. Музыкальные композиции удачно дополняют впечатления от игровых локаций. Радует английская озвучка, которая для такого несерьезного с сюжетной точки зрения проекта оказалась удивительно хороша. Особенно удался голос стервочки Аяне, читающий текст подсказок, которые заботливая куноити[1] оставляет на пути Рю.

Господа из Team Ninja известны тем, что выбирают для своих проектов самые технически продвинутые консоли и выжимают из них максимум производительности. В результате их проекты отличаются великолепной графикой. Ninja Gaiden исключением не стала: она входит в список самых красивых приставочных игр. Про анимацию, исполнение моделей персонажей и спецэффекты можно рассказывать взахлеб, но гораздо нагляднее визуальное совершенство NG продемонстрируют скриншоты и видео на диске. Графически Black практически ничем не отличается от предшественника, за исключением некоторых мелочей. Например, Мураи обзавелся импозантным шрамом в пол-лица. Однако у этой медали есть и обратная сторона: красота в Ninja Gaiden... мертвая. Дело тут вовсе не в нехватке интерактивности бэкграундов. Поясню на конкретном примере. В God of War в захваченных Афинах пылает пожар и рушатся здания. Теперь заходим в атакованную супостатами родную деревню Рю. И что же мы видим? Тихо, как на кладбище. Дома не горят, земля не истоптана ногами солдат, и нигде даже разбитых черепков посуды не валяется. Располагая ресурсами самой мощной консоли текущего поколения, разработчики упорно пренебрегают мелкими деталями декораций. Впрочем, внимание игрока будет сосредоточено на персонажах и поединках - тут не до любования пейзажами.

### Мастера восточного дела

Спустя год Team Ninja предлагает нашему вниманию тот же проект только с энным количеством нововведений, что неудивительно, учитывая их привычку подавать игрокам одни и те же блюда под разными соусами. В этом и заключается главный минус игры. С другой стороны, перед нами инкарнация, пожалуй, самого успешного экшна для Xbox. Для тех, кто не знаком с оригиналом, NGB станет хорошим приобретением.

©

1. *Куноити называли женщин-ниндзя. Вообще их называли еще по-всякому, особенно охранники, когда находили остывающий труп князя. Но из всех слов печатным является только "куноити".*

### ЭТО СЕРЬЕЗНО


Dead or Alive 4

Слово "ниндзя" в Японии употреблялось достаточно редко. Иероглиф "нин" можно перевести как "терпеливый" или "умеющий ждать". "Дзя" - это т.н. модулятор, означающий "человек". "Ниндзя" - китайское чтение иероглифов, хотя обычно используется японское "синоби". Полностью слово произносится как "синоби-но-моно". Именно так называли этих профессиональных лазутчиков и шпионов. Их искусство передавалось в семьях по наследству, особенно в провинциях Ига и Кога, где возникли два крупнейших направления ниндзюцу - Ига-рю и Кога-рю.

Разумеется, воспетый в фильмах и аниме образ синоби является гиперболой. Ниндзя не бегали по стенам, в открытом поединке вряд ли могли составить конкуренцию тренированным самураям и уж тем более не умели метать файрболы. Они не носили черного обтягивающего трико, а надевали менее броскую одежду, чтобы, уходя от погони, сливаться с толпой. Еще один миф - оружие ниндзя. Пресловутый меч "ниндзято" появился примерно в середине прошлого века. Сами ниндзя в основном предпочитали короткие клинки, а "джентльменский набор" дайсе (катана и вакидзаси) носили, дабы замаскироваться под самураев. Кунаи, которыми на одной из заставок увешивался Рю, были не обоюдоострыми ножами, а банальными расплющенными гвоздями, в бою применявшимися редко.

### ИЗ ИСТОРИИ НИНДЗЯ

Ninja Gaiden можно считать одним из лучших римейков старых, если не сказать древних хитов. Впервые этот экшн появился на аркадах, NES и Sega Master System в 1988 году. Созданный Tecmo бесстрашный ниндзя успел погеройствовать на таких платформах, как GameGear, Game Boy, SNES и т.д. Современный Ninja Gaiden переняла все лучшее от "предков", например, аркадный драйв боевиков конца 80-х - начала 90-х. Разработчики лишь перенесли действие в 3D, добавили новую графическую оболочку и изящную "матричную" акробатику.



*На поле кровавом отряды сошлись,*
*Меч ударил о медный щит,*
*Друг друга противники в битве нашли:*
*Шлем погнулся, копье трещит.*
*Линн Флевелинг. "Месть Темного Бога"*

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

# Стратегия консольного формата

| | |
|---|---|
| Жанр | RTS |
| Издатель | Phantagram, Microsoft |
| Разработчик | Blueside |
| Платформа | Xbox |
| Сайт | www.kufheroes.com |

**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 8 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 6 | x 0,10 |
| Оригинальность | 6 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 8 | x 0,10 |

**7.2**

**Как ни печально, но стратегических игр на Xbox крайне мало. Точнее, их практически нет. На ум приходят разве что снотворный Dynasty Warriors 5 и ужасный, как физиономия орка, Goblin Commander. Выпущенная в 2004 году Kingdom Under Fire: Crusaders немного исправила положение, поскольку выгодно отличалась как от всех Xbox-стратегий, так и от своего компьютерного прародителя. Успешная игра редко остается без продолжения, и "Крестоносцы" не стали исключением. Ждать долго не пришлось, и на прилавках магазинов появилась коробочка с надписью "Kingdom Under Fire: Heroes". После получасового знакомства начинаешь понимать, почему разработка сиквела заняла у Phantagram *(вернее, у ее студии Blueside - прим. ред.)* меньше года.**

Сюжет Kingdom Under Fire: Heroes разворачивается в тех же временных рамках, что и Crusaders, только слегка расширенных. В частности, затронуты события, произошедшие до основного конфликта. Именно поэтому наша радость Эллен ходит в шлеме, а не в стальном бикини, которое всем так нравилось. У нее, оказывается, на это были серьезные личные мотивы.

В остальном же сюжет уже знаком игрокам, погубившим не один батальон конных эльфиек в Crusaders. Случившийся в землях Берсии конфликт людей и темных сил вряд ли можно назвать оригинальным, но он и не является главным козырем KUF: Heroes. Все-таки это стратегия, а не адвентюра, и основная штука здесь - битвы. Кровавые и с применением тяжелой фэнтезийной артиллерии.

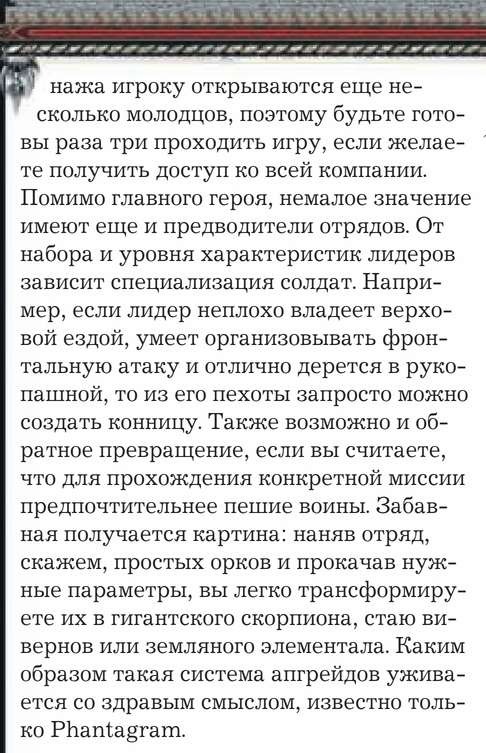
### Работники магии и топора

На выбор игрока представлены семь героев, причем часть из них уже знакома по Crusaders. Для начала доступны только трое: полувампир Лейнхарт со стороны Темного Легиона, а также Эллен и Вальтер из лагеря людей. После завершения кампании за какого-нибудь персо-

Кто тут обидел моего младшего брата, а?!



нажа игроку открываются еще несколько молодцов, поэтому будьте готовы раза три проходить игру, если желаете получить доступ ко всей компании. Помимо главного героя, немалое значение имеют еще и предводители отрядов. От набора и уровня характеристик лидеров зависит специализация солдат. Например, если лидер неплохо владеет верховой ездой, умеет организовывать фронтальную атаку и отлично дерется в рукопашной, то из его пехоты запросто можно создать конницу. Также возможно и обратное превращение, если вы считаете, что для прохождения конкретной миссии предпочтительнее пешие воины. Забавная получается картина: наняв отряд, скажем, простых орков и прокачав нужные параметры, вы легко трансформируете их в гигантского скорпиона, стаю вивернов или земляного элементала. Каким образом такая система апгрейдов уживается со здравым смыслом, известно только Phantagram.

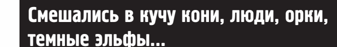


### Карты, деньги, два меча

В перерывах между баталиями игроку придется посещать города и селения, где он сможет заняться хозяйственной частью игры. Каждый населенный пункт на мировой карте обязательно располагает казармами, в которых можно посмотреть характеристики лидеров, количество отрядов, поменять офицеров и т.д. Также в них осуществляется смена типов войск (то самое превращение "мухи в слона", о котором упоминалось в предыдущем абзаце), прикупаются оружие и снаряжение для героя, лидеров и солдат. Кроме бараков, в городе разрешается посетить паб. В пивной можно нанять новые отряды и послушать совершенно бесполезные для геймплея разговоры солдат. Экипировав пополнение, будущий полководец смело может нажимать в городском меню на пункт "Operations". Короткий брифинг закончился, и вот уже маленькая армия двигается к месту схватки, которое помечено на карте зеленым кругом с флагом посередине.

### Вперед, в рукопашную!

Боевой режим Kingdom Under Fire: Heroes весьма динамичен. Это одновременно и плюс, и минус игры. С одной стороны, передана царящая на поле суматоха сражения; с другой - управлять сразу пятью отрядами не просто. Многие битвы можно проиграть только из-за попыток одновременно отдать приказ об атаке,



Смешались в кучу кони, люди, орки, темные эльфы...

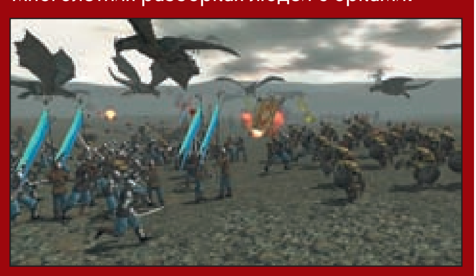


Минометы средневекового образца

выбрать подходящее для боя заклинание и вывести потрепанный отряд из рукопашной, и все это при полном отсутствии активной паузы. Ситуацию частично спасает функциональная мини-карта, на которой можно сделать все вышеперечисленное гораздо быстрее. Баталии увлекательны, противник практически всегда обладает численным превосходством. Чтобы победить, нужно грамотно рассчитывать атаки и отступления, вовремя применять нужные заклинания и знать слабые и сильные стороны боевых подразделений. Более того, разработчики учли дополнительные факторы: лучников лучше ставить так, чтобы их не слепило солнце, а конницей нападать на копейщиков исключительно с флангов или тыла. Но при этом отсутствуют такие параметры, как усталость и мораль. Стрелы волшебным образом поражают только противника. При столкновении лоб в лоб два противоборствующих отряда устраивают такую свалку и неразбериху, что порою тяжело бывает разобрать, где есть кто... Поголовное неумение держать строй во время боя особенно мешает, когда в драку вступает отряд с главным героем. В таких случаях игрок автоматически берет под контроль основного персонажа, и игра превращается из стратегии в экшн. Геймеру остается только вглядываться в экран, пытаясь понять, где свои, а где чужие, либо остервенело давить кнопки ударов в надежде случайно зацепить кого-нибудь из врагов. Тем не менее, подобная система бывает очень полезной при борьбе с войсками противника, возглавляемых лидерами. Главгерой под управлением игрока убьет вражескую шишку куда быстрее, чем AI, и этим обезопасит свой отряд от вредных заклинаний - излюбленного оружия командиров неприятеля.

## ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Поклонники Warhammer Fantasy Battle и компьютерной стратегии Warcraft с первого взгляда увидят корни этих известных игр в серии Kingdom Under Fire. Орки здесь такие же зеленокожие и разъезжают на кабанах-переростках, темные эльфы представлены исключительно своей прекрасной половиной, некоторые отряды используют примитивное огнестрельное оружие. Можно, конечно, списать это на каноны фэнтези, но мы-то с вами догадались, откуда именно все позаимствовано. Kingdom Under Fire просто напичкан "цитатами" из варгейма от Games Workshop и RTS о многолетних разборках людей с орками.



### А был ли сиквел?

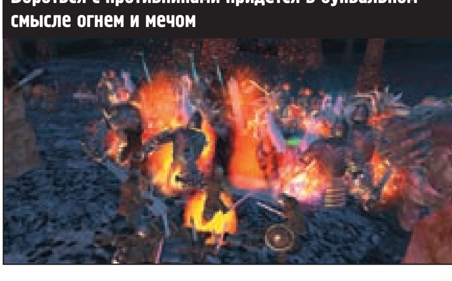
Новая часть Kingdom Under Fire напоминает скорее дополнение, чем полноценное продолжение Crusaders. Коснувшиеся геймплея изменения слишком незначительны, чтобы говорить о сиквеле. Да, введены новые юниты и герои, расширен арсенал, подправлено тут, добавлено там. Но общая концепция нисколько не изменилась. Графически KUF: Heroes также осталась идентична предшественнице.

Но, несмотря на недостатки, игра оставляет приятное впечатление, а некоторые миссии в состоянии надолго приковать игрока. Подбор правильной тактики, верное распределение сил на поле боя, своевременное использование юнитов поддержки - игровой процесс непременно порадует любителя хороших стратегий. На фоне общего стратегического "безрыбья" на Xbox значение новой Kingdom Under Fire тяжело переоценить. Также не стоит забывать, что Heroes ориентирована в первую очередь на фанатов сериала. Им-то придется по вкусу и возросшая сложность игры, и всевозможные мелкие добавления и изменения в балансе. Всем остальным лучше сначала поиграть в Crusaders.



Умение стрелять из лука, не натягивая тетиву, заслуживает уважения

Бороться с противниками придется в буквальном смысле огнем и мечом



Без лучников с вивернами справиться почти нереально

АВТОР



GoodHobbit




| | |
|---|---|
| Жанр | Beat'em Up |
| Издатель | Midway |
| Разработчик | Midway |
| Платформа | PS2, Xbox |
| Сайт | www.mkmonks.com |

**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 6 x 0,40 | 7.2 |
| Графика | 8 x 0,20 | |
| Звук и музыка | 8 x 0,10 | |
| Управление | 9 x 0,20 | |
| Ценность для жанра | 6 x 0,10 | |



**РЕЙТИНГ ДЛЯ ФАНАТОВ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 10 x 0,40 | 9.2 |
| Графика | 8 x 0,20 | |
| Звук и музыка | 8 x 0,10 | |
| Управление | 9 x 0,20 | |
| Ценность для жанра | 10 x 0,10 | |

# МОНАХ МОНАХУ ГЛАЗ НЕ ВЫБЬЕТ



*В мире кунг-фу все решает скорость*
**К/ф "Разборки в стиле Кунг-Фу"**

**С нелегким сердцем открывали наши дрессированные рецензенты коробку с игрой Mortal Kombat: Shaolin Monks. Ох, с нелегким. Любой фанат оригинального Mortal Kombat (оригинальными считаются все части, вышедшие до 1997 года, от собственно Mortal Kombat до Mortal Kombat Trilogy) объяснит вам, что игры по сюжету оригинального файтинга отличались редкостной... невменяемостью, скажем мягко. "Они были даже хуже фильма! Хуже второго фильма!" - возопит честный фанат, махнет безнадежно рукой и удалится в неизвестном направлении.**

Наши рецензенты, патентованные любители MK, переживали с того самого момента, как узнали, что Shaolin Monks (далее по тексту - MKSM) - это приключенческий боевик с применением дрыгоножеств и рукомашеств. Beat'em up, совершенно верно. Зато там есть Кунг Лао, Лю Кан, Джонни Кейдж и Саб-Зиро. И много других интересных людей.

Опасения, к счастью, не оправдались. Не совсем оправдались, и вовсе не те опасения, которые... Давайте, впрочем, совершим небольшой экскурс в историю.

## Вместе!

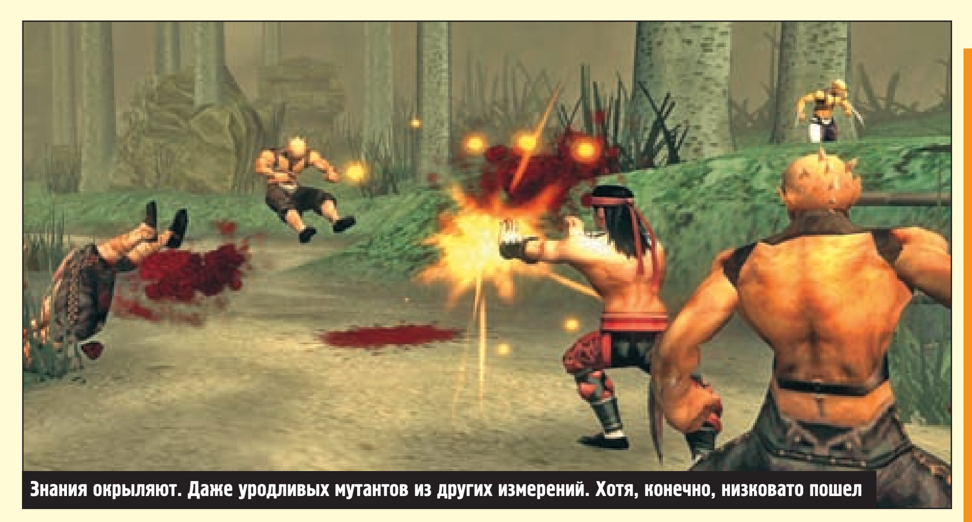
Отметим, чтобы не забыть, этот момент: у них получилось! Игра удалась, в нее можно играть, и даже получать удовольствие. Однако же, нельзя не отметить (поэтому мы немедленно, прямо сейчас, вот на этом месте, отметим), что для получения максимального удовольствия вам надо вернуться в 1994-1996 год и тщательно поиграть в оригинальные MK. Это гарантирует вам огромное количество позитивных ощущений при игре в MKSM.

Как, вы играли? Тогда второе условие. Его выполнить гораздо легче. Вам понадобится второй душевнобольной... простите, серьезно увлекающийся MK человек. Не этими современными трехмерными, а теми, настоящими.

Дело в том, что однопользовательский (single player, естественно) режим в этой игре как-то не особенно хорошо проработан. Вернее, кооператив (Kooperative в оригинале) сделан гораздо лучше. Игра в одиночку - это несерьезно. Постоянно натыкаешься на сообщения "а вот если бы вас было двое, мы бы вам такое показали!". Раздражает. А вот вдвоем - вдвоем прекрасно совершенно. Так что если вам удастся найти человека, готового потратить несколько часов своей жизни на мордобитие по мотивам старинной игры, - вам несказанно повезло.



Кунг Лао! Ты!? Сто лет не виделись! Дай я тебя хоть обниму, что ли!


Знания окрыляют. Даже уродливых мутантов из других измерений. Хотя, конечно, низковато пошел

Смелое, согласитесь, решение - так откровенно заточить игру под двух игроков. Тут даже лайфбар совмещенный: если уж убивают, то обоих. Вместо злорадного смеха (зловещий хохот нам обеспечит сама игра; это же МК) над неуклюжим напарником приходится прикрывать приятелю спину.

Два игрока. Два шаолиньских монаха: Лю Кан и Кунг Лао. Тот, что с файрболами, и тот, что со шляпой. Бойцы, которые до этого сходились только в смертном бою, несмотря на то, что во всех историях были друзьями-напарниками. Так вот - эти бойцы прекрасно друг друга дополняют. Затяжные воздушные комбы Кунг Лао и мощные атаки Лю Кана. Вместе они угробят любого... по отдельности, конечно, тоже, но не так красиво.

## Ностальгия

Shaolin Monks - это игра, устремленная в прошлое. Люди Запада будут вспоминать (и вспоминают на различных форумах) о том, как они, в детстве, в темной и душной аркаде, сжимая в потных ладошках заветные жетоны, бились не на жизнь, а на смерть, топили приятелей в лужах крови, а потом отрывали им головы... У нас все было точно так же, но вместо аркад были квартиры, где после школы (а зачастую и вместо школы) шел смертный бой. Основные же секреты и сплетни и там, и тут передавались, как некое сокровенное знание, шепотом... Бун и Тобиас прислушивались к сплетням и делали их реальностью в следующей части игры. Сюжет - сквозной, развесистый, разлапистый сюжет серии МК - основан на слухах. На фантазиях двенадцати-пятнадцатилетних парнишек.

Shaolin Monks позволяет нам принять непосредственное участие в развитии истории. События игры начинаются сразу после окончания первого чемпионата, а в финале... в финале нас встретят Шан Цунг, Кинтаро и Шао Кан. Второй МК, конечно же. И знаете, что сделали создатели игры, ведомые неутомимым Буном? Они собрали все несюжетные сплетни и вплели их в повествование. Помните, как мы спорили, можно ли скормить противника живым деревьям, добродушно перемигивающимся на заднем плане? Помните, как спорили, можно ли насадить противника на свисающие с потолка крюки? Вышвырнуть его из окна? Можно. Все арены аккуратно и трехмерно воссозданы, и все то, о чем мечталось тогда, можно и нужно делать сейчас.

### ПОБОЧНЫЙ ПРОДУКТ

Некоторые думают, что превратить файтинг в приключенческую игру с элементами мордобития крайне просто. Чего там делать-то? Драться герои умеют, бегать-прыгать тоже. Надо на них побольше врагов напустить, и пускай совместно радуются жизни.

Печальная история игровой серии Mortal Kombat показывает, что это совсем не так. Это очень-очень и совсем-совсем не так. И близко не. Конечно, это можно проиллюстрировать и другими печальными историями (один только приключенческий режим в Tekken 3, запускать который рекомендовалось только с большой, непреодолимой тоски, чего стоит!), но в случае с Mortal Kombat оно как-то нагляднее. Выпукло эдак.

Первый раз серию пытались расширить в сторону "попинай врага и иди дальше" (чувствуете отличие от файтингового "попинай врага и жди следующего раунда"? А оно есть!) в 1997 году. Называлось это чудовище Mortal Kombat Mythologies, и играть в него было решительно невозможно. А какая была перспективная идея: давайте еще раз оцифруем прыжки актеров, переодетых в ниндзя, и заставим их перемещаться по уровням. Дешево, сердито и неиграбельно. Боевая система была еще туда-сюда, но как только дело доходило до прыжков... Игра заканчивалась, не начавшись. Это серьезно ударило по репутации Буна и Тобиаса, создателей серии. Репутации Midway, компании-издателя, это не повредило. Этой самой репутации у нее отродясь не было.

Потом, в двухтысячном, вышел Mortal Kombat Special Forces. И это был такой кошмарный ужас, для которого эпитеты надо искать в древних ктулхуйских наречиях (оригинал "Некрономикона", по слухам, был написан именно на одном из этих языков). Дело осложнилось еще и тем, что один из двух создателей МК, Джон Тобиас, в процессе разработки ушел. Его можно понять: ежедневно наблюдать подобный ужас сможет далеко не каждый.

Так что с приключенческими играми по мотивам событий во вселенной МК дело както не клеилось. Но они старались! Они честно и откровенно старались.


Работать приходится в поте лица. Разогнуться некогда


У защитников лесов глаза горят энтузиазмом. Гринпис на марше!


Лю Кан подает, Кунг Лао корректирует... крюк недолго провисит пустым


Из мертвых противников получаются славные ступеньки. Хороший, творческий подход

Сама же игра, если не обращать внимания на бесконечное услаждение фанатских душ, представляет собой обыкновенную растянутую во времени драку (beat'em up, точно-точно) с некоторым количеством головоломок и секретов. Вернее, с огромным количеством секретов, для открытия которых надо разбираться с головоломками. Головоломки бывают как очевидные (насадить противников на все свисающие с потолка крюки - это же совершенно естественно), так и не совсем (бросать противников на шипы, а потом карабкаться по трупам - все же не самый привычный способ прохождения). В целом же все происходящее подозрительно напоминает не так давно вышедший God of War - только для двоих. С незначительными вкраплениями "Принца", того самого, персидского. Беготня по стенам, хитрые прыжки...

Ну и приемы, которые нам предлагают покупать за накопленные очки опыта - они какие-то подозрительно знакомые. Слабый файрбол Лю Кана превращается в убойную серию (верхний-нижний-и-еще-разок), а Кунг Лао начинает творить со своей шляпой форменные чудеса.

По дороге в финал каждому герою выдадут по девять фаталити (ну а как же!). Это едва ли не лучший способ расчистить забитую злобными противниками комнату. Лучший, конечно, это просто повыкидывать их с поля боя - в пропасть ли с шипами, в окно, в портал... Правда, за такой подход не дают ценных очков опыта. Увы.

### Синусоида

Сложность игры, к сожалению, гуляет от "чрезвычайно простой" до "бессмысленно сложной". Нет, на нормальном уровне сложности все достаточно просто, хотя иногда и скучно, но вот hard... Дойти до последнего босса можно без особых проблем - шесть-восемь часов напряженной беготни и битв. Но вот последний босс, к сожалению, труднопреодолим даже на нормальной сложности. Побить Шан Цунга, Кинтаро и Шао Кана на одной линейке здоровья - это не каждому дано. И никому с первых десяти попыток. До такого даже в оригинальном файтинге не додумались (да, был режим Endurance, но не с главными же боссами, а?!). Немало жалоб поступает и на встроенную карту. Ориентироваться по ней нельзя, приходится запоминать каждый поворот и каждую дверь. Дверей много, поворотов еще больше. Бесконечная беготня туда-сюда весьма утомляет. Впрочем, оно и понятно: игра сама по себе не слишком длинная, разработчики решили отыграться на игроках хоть так.



Подводя итог: если вы играли в оригинал, если вы даже сейчас можете воспроизвести пару фаталити из второй части и пару комб из третьей (X, X, A, C, Z, назад-Z - ну-ка, чье это? Раскладка для Sega Megadrive 2) - ни в коем случае не пропустите эту игру. Ни за что! Вы себе этого не простите. Мы вам этого не простим.

Если же увлечение MK прошло мимо вас, и все эти дракончики оставляют вас совершенно равнодушными - можно гарантировать, что и игра вам не глянется. Она набита специфическими шутками, отсылками к истории, издевательством над широко известными багами в оригинальной игре (одна всесокрушающая подсечка Бараки чего стоит!), в кадре мелькают какие-то невнятные персонажи, произносят пару слов и исчезают навсегда (зато поклонники порадуются появлению в кадре майора Джексона Бриггса и Нуб Саибота), сюжет больше всего напоминает марвеловские супергероические комиксы с добавлением больших доз тяжелых наркотиков... Но это Mortal Kombat. Тот самый, который мы так любим. Не любите? Проходите, не на что тут смотреть. Развлечение на пару дней вы, конечно, получите, но останется чувство, что вас где-то обманули.

Для фанатов же, повторюсь, самое то. А какой у Кунг Лао кролик!

КОНСОЛЬ РЕДАКЦИЯ Никого Нет. Все Ушли Играть!

# Буря столетия

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН




| | |
|---|---|
| **Жанр** | Психологический триллер |
| **Издатель** | Atari |
| **Разработчик** | Quantic Dream |
| **Платформа** | PlayStation 2, Xbox |
| **Сайт** | www.fahrenheitgame.com |

**РЕЙТИНГ**

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | 10 x 0,40 |
| Графика | 8 x 0,20 |
| Звук и музыка | 10 x 0,10 |
| Сюжетная линия | 9 x 0,20 |
| Ценность для жанра | 9 x 0,10 |

**9.3**

*Выявление победителя и побежденного не является высшей целью.*
**Масатоси Накаяма. "Лучшее каратэ"**

**На прошедшей в сентябре выставке PlayStation Experience представитель Sony Computer Entertainment Europe отметил, что видеоигры перестали восприниматься как сугубо детская забава. На самом деле это не совсем так. Во всяком случае, в нашей стране увлечение ими все еще считается чертой, отделяющей ребенка от взрослого.**

Бесспорно, большинство игр создается исключительно для подростковой аудитории, но все-таки есть категория проектов, которые интересны и детям, и их родителям. Fahrenheit как раз из этого числа.

### Родом из Франции

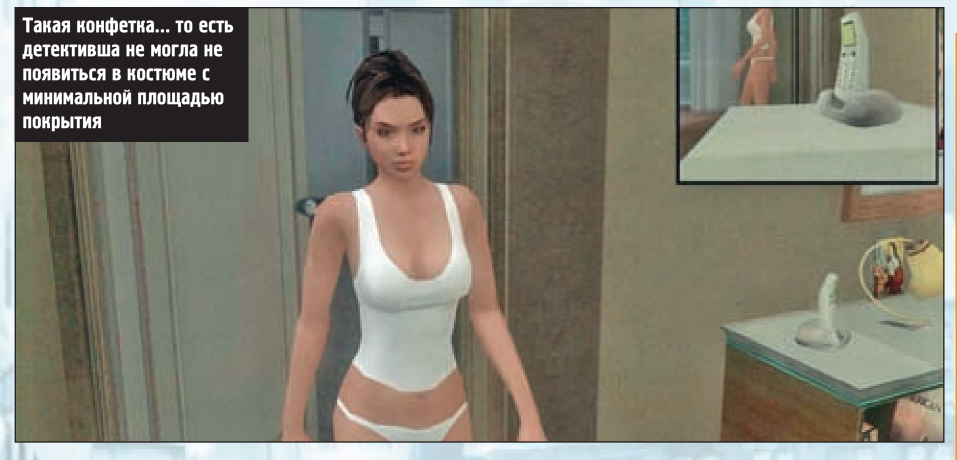
На сцене индустрии электронных развлечений французские разработчики выступают относительно редко, но зато метко. Каждая игра, созданная на родине абсента и импрессионизма, получается пусть не гениальной, но как минимум любопытной. Вот и Fahrenheit запомнится нам как один из шедевров французского игростроя. Честно говоря, игра больше похожа на фильм, причем фильм категории "А" с захватывающим сюжетом, великолепной музыкой и отменной режиссурой. Представьте себе интерактивное кино с возможностью управлять действующими лицами. На ум приходит сравнение с серией Shenmue. Однако если Shenmue 1-2 воспринимались скорее как "авторские" работы Йу Судзуки, то Fahrenheit более попсова (в хорошем смысле слова) и зрелищна.

Работа над проектом началась в 2001 году, когда Дэвид Кейдж приступил к созданию сюжета. На основателя Quantic Dream произвел неизгладимое впечатление квест ICO, благодаря которому он осознал, насколько эмоционально сильной может быть игра.

Год усердных трудов вылился в почти 2000 страниц сценария. Кейдж не скрывает, что черпал вдохновение из картин таких режиссеров, как Дэвид Линч, Стенли Кубрик и Дэвид Финчер.

Сеттинг Fahrenheit - зима 2009 года. Действие происходит в эдаком Max Payne'овском Нью-Йорке: на улицах возвышаются исполинские сугробы, с неба валит снег, хлопья - размером с гранату. Среди домов подстреленным волком завывает ветер.


Убийство лысого в подвале пустым мешком по голове


Такая конфетка... то есть детективша не могла не появиться в костюме с минимальной площадью покрытия

## Истина где-то рядом

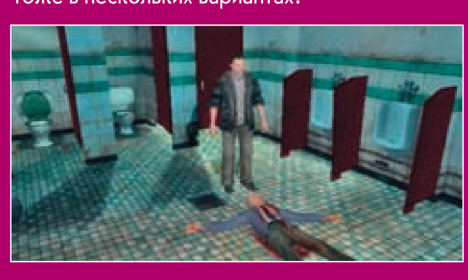
Завязка истории сделала бы честь хорошему детективу. Лукас Кейн (один из героев) совершил убийство в уборной небольшой закусочной. Причем очевидно, что действовал он в состоянии, похожем на транс. Одержимый желанием выяснить, кто заставил его пойти на этот поступок, а главное - зачем, Лукас скрылся с места преступления. По следу "убийцы" пустились детектив Карла Валенти и ее напарник Тайлер Майлз. Изюминка в том, что игроку предстоит фактически перехитрить самого себя: сначала, будучи Лукасом, он пытается оставить как можно меньше улик и сбить полицию с толку, а затем в роли Карлы и Тайлера во что бы то ни стало поймать опасного преступника.

### ПРАВО ВЫБОРА



Сюжет чрезвычайно пластичен. Сам сценарист любит сравнивать историю Fahrenheit с резиновым мячиком: несмотря на то, что он сохраняет форму, его можно растягивать или сплющивать. Например, в самом начале вы способны либо затащить труп жертвы в туалетную кабинку, либо же оставить его на полу.

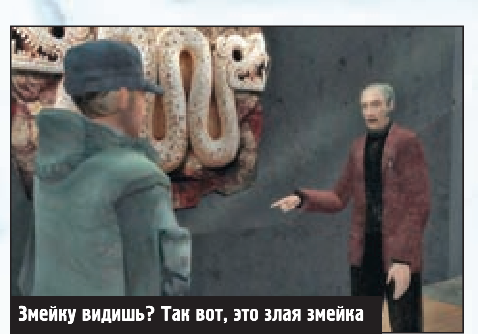
В игре есть определенное количество моментов, где необдуманные действия с вашей стороны могут привести к тривиальному game over'у. В большинстве же случаев ваш выбор лишь меняет путь, по которому персонажи движутся к развязке, которая присутствует тоже в нескольких вариантах.



Основная часть геймплея напоминает квест. При появлении объекта, который можно сцапать, в верхней части экрана возникает нужная иконка. При движении правой аналоговой ручки в соответствующем направлении персонаж совершает данное действие. Выбор реплик в диалогах происходит подобным же образом.

Помимо вещей, которые необходимо взять/открутить/сломать по сюжету, вы вольны вступать во взаимодействие с большим количеством бесполезных на первый взгляд предметов. Зачем? Дело в том, что у каждого персонажа есть "индикатор настроения". Если герой слишком долго пребывает в депрессии, то он запросто может покончить жизнь самоубийством. Чтобы взбодрить подопечного, необходимо совершить то или иное действие, например, послушать музыку, выпить чего-нибудь горячительного или же просто справить нужду в туалете. В некоторых ситуациях тонус персонажей ухудшается. Иногда это происходит в скриптовых сценах, а иногда по вашей вине. Например, ссора с подружкой Тайлера основательно подпортит ему настроение на весь оставшийся день.

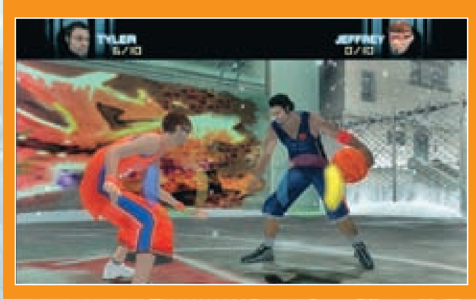
Неторопливый процесс решения логических задач будут часто прерывать динамичные сцены погонь, драк и прочей активной деятельности. В этих случаях игрок тоже не остается пассивным наблюдателем. В зависимости от эпизода, потребуется либо двигать аналоговые ручки в заданных на экране направлениях, либо производить манипуляции с шифтами (на PS2 - L1 и R1). Таким образом создается ощущение вовлеченности в процесс, и вы не чувствуете себя инертной прокладкой между джойпадом и стулом.


Змейку видишь? Так вот, это злая змейка

### ИГРА КАК ЖИЗНЬ

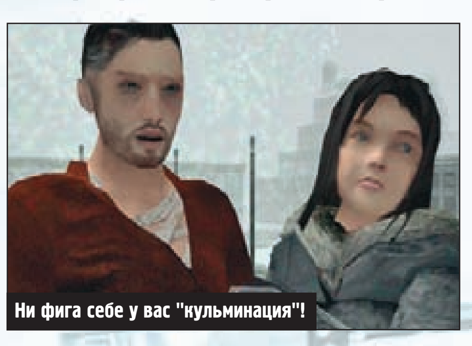


Кинематографичности Fahrenheit добавляет большое количество сцен, вроде бы и не связанных с центральной сюжетной интригой. Чтобы наиболее полно раскрыть характеры героев, автор сценария предусмотрел множество эпизодов, выполненных в виде мини-игр. Например, спарринг между Карлой и Тайлером в спортзале полицейского участка или баскетбольный матч между тем же Тайлером и одним из его коллег. Некоторые из мини-игр доступны из главного меню (раздел Bonus). Правда, предварительно их придется открыть. Дело в том, что в игровых локациях находятся купоны, дающие призовые очки, на которые можно покупать различные бонусы: музыкальные композиции, галерею артворков, видео о создании игры и т.д.




Сюжет меж тем стремительно эволюционирует. Детектив превращается в мистический триллер, который перетекает в Sci-Fi экшн с ненавязчивым вкраплением любовной истории в качестве десерта.

В попытке докопаться до истины герои открывают ряд шокирующих тайн, которые лучше бы и вовсе не знать. Атмосфера в городе становится все мрачнее, предупреждая о надвигающемся конце света. Оптимизм падает со скоростью ртутного столбика в термометре, а усиливающийся с каждым днем мороз как нельзя лучше способствует нагнетанию чувства безысходности. Оставшийся за кадром режиссер отправляет героев в


Ни фига себе у вас "кульминация"!

## КВАНТОВАЯ МЕЧТА



Дэвид Кейд проработал 10 лет в музыкальной индустрии. В 1993 году организовал компанию Totem Interactive, специализировавшуюся на создании саундтреков. Кейдж работал фрилансером для таких компаний, как Sony, Psygnosis, Virgin и Sega, а также писал короткие повести и рассказы научно-фантастической тематики. В 1997 году Кейдж основал студию Quantic Dream, которая в настоящее время насчитывает 50 сотрудников, имеет в распоряжении собственную студию звукозаписи и является одним из ведущих французских разработчиков видеоигр.

Первым проектом Quantic Dream стала Omikron - The Nomad Soul для PC и Dreamcast (дополнительные материалы по Omikron вы найдете на нашем диске), разошедшаяся тиражом в 600 тысяч экземпляров и завоевавшая порядка двадцати наград. Сама Fahrenheit на прошедшей в Лейпциге Games Convention была признана жюри самой инновационной игрой.



путешествие по утопающим в снегу улицам, по заледеневшим крышам домов, через джунгли холодного бетона и, в конце концов, приводит к финалу, пусть и не такому жизнеутверждающему, как им хотелось бы. Впечатление от восхитительного сюжета может подпортить лишь слегка притянутая за уши концовка. Приковывающая внимание история обрывается слишком резко, оставляя вас в полном недоумении с застывшим на губах вопросом "как, и это все?".

В принципе, на невнятный финал можно спокойно закрыть глаза. Дэвиду Кейджу за то, что он сделал, простительно многое. Ведь, скажите, кто еще мог втиснуть в рамки одного сценария загадочное убийство, мистические ритуалы, древние артефакты, тему искусственного интеллекта и поединки в лучших традициях "Матрицы", да так, чтобы игроки от такого винегрета не мучились рвотными позывами, а восторженно кричали: "Еще! Еще!!"? Подсказываем: правильный ответ - немногие.

### Завтра конец света

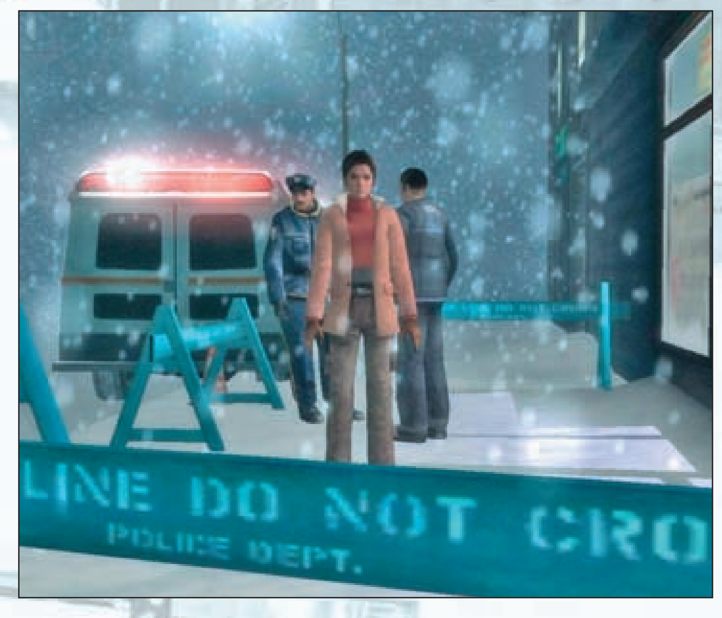
Получается, что техническая часть является самой слабой стороной Fahrenheit. Речь в данном случае о графике, так как звуковое сопровождение нареканий не вызывает, особенно если не обращать внимания на то, что герои целуются с наигранно громким чмоканьем. Озвучка персонажей бесподобна: актерская игра по уровню мастерства не уступает высокобюджетным голливудским блокбастерам. О качестве музыки можно судить уже по имени композитора Анджело Бадаламенти, создавшего главную музыкальную тему культового сериала начала 90-х "Твин Пикс".

В визуальном плане игра смотрится неоднозначно. Моделям людей явно не помешала бы дополнительная тысяча полигонов, но, благодаря реализованной при помощи motion capture анимации, угловатость фигур не бросается в глаза. Локации достаточно детализированы, но не отличаются большими размерами. На PlayStation 2 при разделении экрана на несколько частей, в каждой из которых показывают разные сюжетные сцены (фишка, заимствованная из сериала "24 часа"), игра начинает заметно подтормаживать. При этом в Fahrenheit присутствует энное количество графических странностей. То есть, например, холодильник в доме Карлы красиво блестит начищенной дверью, в то же время при стрельбе из пистолета в тире не появляется огонь из ствола.

### Идеальный шторм

Как вы наверняка поняли, графика в Fahrenheit является отнюдь не главным средством создания мира. Издатели из Atari, изменив специально для американского рынка название на, видимо, более коммерчески выгодное "Indigo Prophecy", отнесли ее к разряду adventure. Сам Девид Кейдж предпочитает называть проект психологическим триллером, а для триллера главное - сюжет и атмосфера. Ни первого, ни второго Fahrenheit не занимать. Эта игра отнюдь не создала собственного жанра, зато значительно расширила границы жанров существующих. Подобные хиты выходят нечасто, а потому, безусловно, стоят нашего с вами внимания.

В настоящее время разработчики договариваются с Atari о разработке сиквела Fahrenheit, ведь концовка игры вполне располагает к созданию продолжения. ©

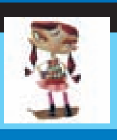







的张力
VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО
10.00-20.30
БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
И ПЕРИФЕРИЯ PC
video CD
GAME BOY ADVANCE
DVD
SEGA
PSone
XBOX
Со Светлым Христовым
Воскресением
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU

АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО






# КАК ИСПОРТИТЬ РОЖДЕСТВО

*Что это? Они кидаются снежками вместо голов!*
**К/ф "Кошмар перед рождеством"**




| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Adventure |
| Издатель | Capcom |
| Разработчик | Capcom |
| Платформа | PlayStation 2, Xbox |
| Сайт | www.capcom.com/nightmare |



**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 9 | x 0,40 |
| Графика | 8 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 10 | x 0,10 |
| Сюжетная линия | 9 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 8 | x 0,10 |

**8.8**

**"Кошмар перед Рождеством" - фильм, к которому сложно придраться. Впечатления от его просмотра можно описать двумя словами: изумление и восторг. Филигранная анимационная техника, тщательно проработанный сценарий, изобилующий остроумными диалогами, блистательные персонажи и великолепное музыкальное сопровождение - все это позволило картине завоевать любовь в сердцах не только простых зрителей, но и строгих критиков. Не устояли перед ней и разработчики видеоигр: компания Capcom сделала по мотивам фильма игру Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge. Всего каких-то двенадцать лет прошло.**



## Переполох в Halloween Town

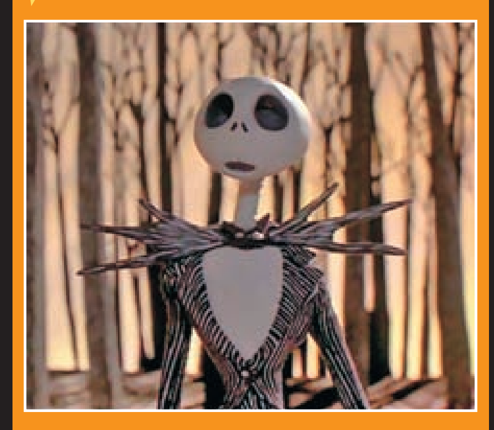
Все торжественные мероприятия, причем не важно, посвящены ли они празднованию Рождества, Хеллоуина, Дня святого Валентина или Пасхи, на протяжении года тщательно продумываются и подготавливаются в специальных сказочных городах. Так, в городе Рождества делами заправляет Санта-Клаус. Пока бородатый дед проверяет список детей, отмечая, кто хорошо себя вел в этом году, его помощники-эльфы готовят подарки, праздничные угощения, конфеты, гирлянды, хлопушки и фейерверки.

Главой города Хеллоуина выступает Джек Скеллингтон. Он со своими друзьями вампирами, призраками, ведьмами, оборотнями и прочей нечистью составляет сценарий будущего праздника, придумывая, как бы еще страшнее напугать простых смертных в этом году. Благодаря таланту и изобретательности Джека каждый следующий День всех Святых получался мрачнее и гротескней предыдущего.

Но вот однажды, после празднования очередного Хеллоуина, Джек погрузился в меланхолию. Поводом послужило внезапное осознание того, что в своей деятельности он достиг пика совершенства: все великие планы и идеи успешно реализованы и ничего более грандиозного, казалось бы, придумать уже нельзя. В поисках нового источника вдохновения герой отправляется в небольшое путешествие.

Вернувшись через некоторое время, он обнаруживает, что трое проказников - Локк, Шок и Баррел - освободили из заточения злобного Уги Буги, который с помощью армии скелетов захватил город. Более того, сорванцы украли все двери, ведущие в города других праздников. Джеку не остается ничего другого, кроме как исправить все это безобразие. Ему предстоит вновь сразиться с Уги Буги, наказать непослушных детей и вернуть похищенные двери.

## ИЗ ИСТОРИИ КОШМАРИКОВ



В основе мультфильма "Кошмар перед Рождеством" легла одноименная поэма, написанная Тимом Бартоном еще в начале 80-х годов. Изначально он планировал снять картину самостоятельно, но в последний момент отказался от этой идеи, передав проект своему другу - талантливому режиссеру Генри Селлику. Сам же Бартон выступил продюсером, разработал общую концепцию и придумал персонажей.






Это не надгробная плита, это всего лишь собачья будка

### Главное, чтобы костюмчик сидел

Большую часть времени Джек проведет, сражаясь с армией приспешников Уги Буги. Разработчики весьма оригинально подошли к вопросу вооружения героя, которое напрямую связано с его одеждой. В распоряжении Джека три костюма: черный смокинг с бабочкой (его повседневная "форма"), одеяние Санта-Клауса и наряд короля Хеллоуина. Каждый прикид наделяет героя уникальными способностями: когда Джек одет в смокинг, его основным оружием становится "Похититель душ", подаренный доктором Финклештейном. Используя его как хлыст, Джек может обезвредить врага, парировать удары, отбросить противника от себя или несколькими ударами разорвать на части. Помимо этого, "Похититель душ" помогает хватать любые удаленные предметы, а также добираться до труднодоступных мест, цепляясь за крюки и выступы. Когда на герое костюм короля Хеллоуина, он способен поражать противников огнем. В костюме же Санта Клауса оружием служит мешок с подарками. Секрет в том, что брошенные на землю коробки с рождественскими сюрпризами при контакте с противниками взрываются. В процессе прохождения игры каждое оружие можно модернизировать.

Из других особенностей боевой системы отметим "музыкальные сражения", реализованные на манер игр Space 5 Channel и Sly 2. Суть состоит в том, что Джек может песнями и танцами поражать врагов наповал (в буквальном смысле слова). Для этого необходимо в нужный момент повторить высветившуюся на экране комбинацию кнопок, попадая в ритм. Музыкальные баталии органично вписались в игровой процесс, сделав его значительно интереснее и веселее.

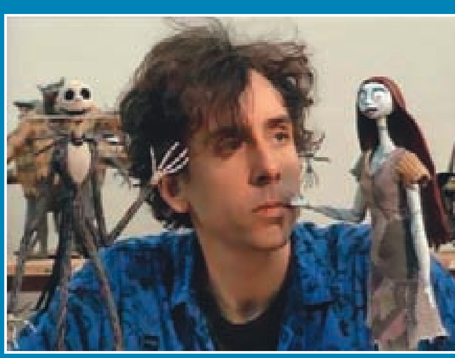
Помимо сражений с призраками и скелетами, а также участия в конкурсах "песни и тряски", герою придется решать головоломки. Список сценарных заданий в The Nightmare Before Christmas весьма разнообразен. Помимо банального поиска украденных злобными врагами предметов, вам предстоит найти и освободить из заточения возлюбленную Джека по имени Салли, помочь попавшему в переделку клоуну (негодяи прикрепили к его одноколесному велосипеду слишком мощный двигатель) и даже сыграть в прятки с висельниками на кладбище. Решать подобные головоломки - одно удовольствие, так как реализованы они исключительно интересно.

### Это самый лучший город на Земле

Автором и продюсером NBC выступает Татсуя Минами - генеральный директор R&D Studio 3, работавший над такими проектами, как серия Ghosts 'N Goblins, Marvel vs Capcom, Resident Evil Zero, Gregory Horror Show и Haunting Ground. Создать игру

Показательное выступление на конкурсе "Песни и тряски". Первое место вам обеспечено!

### СКАЗОЧНИК НАШЕГО ВРЕМЕНИ



Тим Бартон - человек с эксцентричной внешностью и необычайным талантом, один из самых неоднозначных режиссеров современного кинематографа. "Мы есть то, чем являемся. Наша личность есть следствие пережитого в детстве, к чему мы постоянно возвращаемся всю жизнь. Как ни парадоксально, но я считаю, что режиссер всю жизнь снимает одну и ту же картину", - признается Бартон. Действительно, все его фильмы во многом наполнены отсылками к предыдущим картинам или каким-либо моментам биографии. Его любимые герои, будь то Эдвард Руки-Ножницы, зловредный Битл Джус, егоза Пи-Ви или король Хеллоуина Джек, - эксцентричные аутсайдеры, чужаки со странностями, ходячие недоразумения, чей внутренний мир благонравные обыватели готовы принять с трудом и большими оговорками. Многие не способны понять странную красоту творений Бартона. Тем не менее, несмотря на весь гротеск и необычное исполнение, эти фильмы зачастую представляют собой трогательные и чрезвычайно добрые сказки.



### ЕЩЕ ОДИН ДЖЕК?



Творчество Тима Бартона вдохновило на создание игр не только разработчиков Capcom. В свое время долговязый Джек послужил прообразом главного героя проекта Grim Fandango по имени Мэнни Калавера. Выпущенная в 1998 году компанией LucasArts игра стала одним из лучших квестов в истории индустрии. Черная комедия с уникальными стилем и юмором доказала, что Смерть может быть не только предельно серьезной, но и истерически смешной. Харизматичные герои, роскошные диалоги, интересные загадки и невероятный антураж Ада в лучших традициях фильмов талантливого режиссера. В загробном мире, по идее, веселого мало, но разработчикам удалось доказать обратное.



Да на уже, подавись своим подарком!

на основе оригинального фильма Тима Бартона было его давней мечтой, и, когда появился шанс ее реализовать, Минами решил воспользоваться им на все сто. Для того чтобы обеспечить проекту максимальное сходство с оригиналом, девелоперы сотрудничали с Тимом Бартоном, Дином Тейлором (арт-директор картины) и некоторыми другими членами команды, работавшими над первоисточником. Надо отдать должное, визуально игра выглядит почти так же, как и фильм. Все оригинальные локации: Halloween Town, Christmas Town, кладбище, лес, лаборатория доктора Финклештейна, дом Джека - были воспроизведены в мельчайших подробностях.

Не менее ответственно авторы подошли и к работе над героями. Модели персонажей являются одними из наиболее проработанных визуальных элементов. Например, для воссоздания мимики Джека разработчикам пришлось слепить около сотни моделей его головы, чтобы затем сделать с них цифровые фотографии. Помимо выразительного "лица", Джека наделили грациозной жестикуляцией. Движения его пальцев порой бывают даже красноречивей слов.

Вторым по важности героем является Салли - оживленная доктором Финклештейном кукла, влюбленная в Джека. Стремясь подчеркнуть ее женственность и романтичность, разработчики снабдили героиню большими выразительными глазами с длинными ресницами, густыми волосами и подчеркнуто плавными движениями.

Так же кропотливо авторы работали и над второстепенными персонажами, как положительными, так и отрицательными. Для точной передачи движений Уги Буги (особенно во время танцев) девелоперам пришлось наложить множество текстур на его большой "живот". А для Шока было создано даже эксклюзивное нижнее белье с тыквами.

Все герои, будь то доктор Финклештейн, двуликий мэр города, Джек, Салли, сорванцы Локк, Шок, Барелл, ведьмы, вампиры или собачка-призрак Зеро, получились настолько очаровательными и харизматичными, что не оставят равнодушными даже самых завзятых эстетов.



Скриншот из фильма...



...и из игры

Отдельного упоминания заслуживает прекрасное звуковое оформление. Большинство музыкальных композиций и песен было заимствовано непосредственно из фильма. Для боевых схваток и сражений с боссами были написаны новые темы, полностью соответствующие атмосфере The Nightmare Before Christmas. Также стоит отметить тот факт, что озвучивали персонажей те же актеры, которые ранее работали над фильмом. Поэтому все диалоги и песни в исполнении героев звучат ярко и эмоционально.



Мир фильма воссоздан разработчиками до мелочей

### Счастливого Хеллоуина!

The Nightmare Before Christmas - замечательный проект. Наверное, это одна из лучших игровых адаптаций фильма в истории индустрии. Добрая сказка от компании Capcom с интересным сюжетом, прекрасной музыкой, необычным миром и трогательными героями. Рекомендуется к обязательному "просмотру" не только поклонникам творчества Тима Бартона, но и всем остальным геймерам независимо от возраста.

# Death Jr.

АВТОР

GoodHobbit



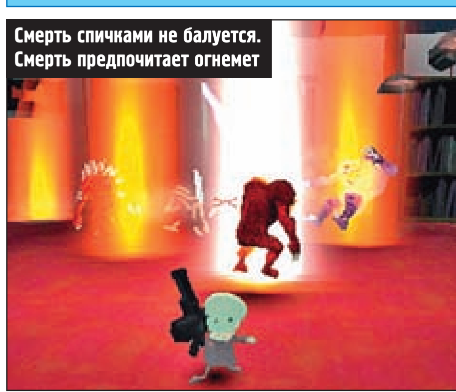



| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Arcade |
| Издатель | Backbone Entertainment |
| Разработчик | Konami |
| Платформа | PSP |
| Сайт | www.deathjr.com |

РЕЙТИНГ

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 7 | x 0,40 |
| Графика | 8 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 7 | x 0,10 |
| Дизайн | 8 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 7 | x 0,10 |

7.4



Смерть спичками не балуется. Смерть предпочитает огнемет



Какая миленькая собачка... кошечка... зверюшка!.. Не подходи, тварь!




# НЕЛЕПЫЙ СМЕРТЬ

*Смерть обдумал его вопрос и наконец ответил:*
*- КОШКИ. КОШКИ - ЭТО ХОРОШО.*
**Терри Пратчетт, "Посох и шляпа"**

**Если бы Терри Пратчетт был мертв, он бы перевернулся в гробу. Игра про маленького сынка Смерти, сынка, которому велик черный балахон, да и коса досталась явно не по росту... Игра, в которой Смерть-младший больше полагается на пистолеты и взрывоопасных хомячков, чем на верное орудие Мрачного Жнеца...**

Да, хомячки. Да, коса не по росту. Игра делает вид, что она смешная и даже немножко юмористическая. Ей это не удается.

Вступительный ролик старается убедить нас: будет смешно. Первый уровень, он же, по совместительству, музейный хаб (отправная точка для всех поползновений Младшенького и заодно тренировочный уровень) пытается доказать нам, что будет интересно.

Младшенький, оказывается, может использовать косу в качестве пого-попрыгушки, может цепляться этой косой за карнизы, может размахивать этой косой не хуже, чем Данте из Devil May Cry - мечом, может, наконец, стрелять из сдвоенных пистолетов в прыжке (Данте!)... Ну да, карикатурный Данте в декорациях от Psychonauts (не видели? Обязательно посмотрите!) - та же искаженная перспектива, то же копание в чужом подсознании. Правда, в "Психонавтах" это сделано совершенно потрясающе, а здесь... ну, сделано. Как сумели. Никакого влияния на игру декорации не оказывают - все так же ломится отовсюду непонятная нечисть, ломится спереди, сзади, с боков и сверху, лезет из-под земли, дохнет пачками и тут же с мерзким хихиканьем возрождается за спиной Младшенького... Скучно. Напряженно, но скучно. Закладываем виражи, долбим кнопку стрельбы. Народный танец "стрейф по кругу" не получается - слишком тесно. Везде и всегда.

Хорошо, хоть патроны в пистолете бесконечные. Боеприпасы других типов, будь то патроны к дробовику, топливо для огнемета или взрывчатые самонаводящиеся хомяки, кончаются в момент. Врагов всегда слишком много. И они, понимаете, ЛЕЗУТ. Уровню к четвертому у игрока кончается терпение - приблизительно в тот же момент, когда большой палец правой руки начинает посылать в мозг сигналы "Хватит играть, или я с этим организмом прекращаю всякие отношения!". За управление, как всегда, большое спасибо дизайнерам фирмы Sony. Разработчики при всем желании не смогли бы тут что-то сделать. Поэтому и не пытались. Стандартное такое управление для консольного шутера от третьего лица.

Графика в игре приличная, этого не отнять. Где-то даже симпатичная. Быстрая и гладкая. Но используется не по назначению. К этой игре хоть какой-нибудь геймплей приложить - и получилась бы именно та вещь, которой так не хватает компании Sony. Хорошая игра для PSP. В Death Jr. забыли положить то, ради чего стоит играть. То есть, конечно, играть можно - но только в том случае, если вас заперли в заброшенном бункере на необитаемом острове посреди Северного Ледовитого океана. Ну и если очень-очень хочется переносной трехмерной приключенческой игрушки. Тут выбор небогатый - либо Death Jr., либо Medievil. ©



Младший Смерть против миниатюрного Ктулху. Главное - успеть отбежать и достать пистолеты

# KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

Владимир ПУГАНОВ



*Во славу Хиронейдена!
И принесите сюда еще две бочки пива!*
**Руперт**

Kingdom Under Fire: Heroes буквально кишит всяческими уловками и хитростями. Зная и используя их, вы сможете существенно облегчить себе жизнь и в итоге привести армию к победе. В некоторых миссиях не количество ваших отрядов, а именно выбор правильной тактики является залогом успеха. AI ошибок не прощает. Чтобы описать все премудрости этой игры, нужно потратить не один месяц и издать толстенный гайд. Но согласитесь, это убьет удовольствие от побед, достигнутых собственными усилиями. А вот немного тактических рекомендаций могут оказаться полезными.



## Отряды

Как только вы решите нанять новый отряд, лучше всего сразу же определиться, во что в дальнейшем собираетесь его превратить. Если вам нужны, скажем, парни с мортирами, то их лидеру надо с самого начала прокачивать Melee до 5, Ranged до 7, а Gunpowder до 10. Таким образом, вы сможете получить нужный отряд буквально после одной успешной миссии, потратив бОльшую часть опыта на его создание.

Нанимать и прокачивать кучу юнитов не выгодно. Взять много отрядов на миссию все равно не дадут, а рост основных будет замедлен. Лучше создать 6-8 постоянно действующих подразделений разных типов и улучшать только их.

Состав вашей армии делайте максимально разнообразным. В ней должно найтись место лучникам, конным воинам и отрядам, владеющим магией. Можно содержать и парочку хорошо прокачанных монстров. Также крайне необходимы юниты поддержки - без их огневой мощи далеко не уедешь. Если условия миссии позволяют, даже не раздумывайте, а сразу берите такие отряды. Скорее всего, вас будет ожидать многочисленный противник, и помощь, скажем, болотных мамонтов сильно облегчит противоборство.



## Тактика

Одна из главных тактических хитростей - уничтожение сил противника поодиночке. Старайтесь не позволять им нападать несколькими отрядами. Пусть пара ваших юнитов задерживает спешащее подкрепление врага, а вы тем временем разбирайтесь с уже атаковавшими вас противниками. Если у отряда есть лидер, лучше всего побыстрее расправиться именно с ним, а рядовых воинов оставить на потом. За убийство предводителя вы получите бонусные Spell Points и избавите своих солдат от вредоносных заклинаний противника.

Не забывайте, что ваши офицеры обладают специальными атаками. Они достаточно мощные и позволяют быстро уничтожить вражеских солдат. Вообще, очень неплохо сражаться головным отрядом с наиболее мощным противником либо кидать его в скопление недружественных отрядов. Подкрепив обычную атаку магической, вы сумеете добиться неплохих результатов. Кстати, о магии. Не стоит ее недооценивать. Скастованный по врагу Meteor ощутимо снизит численность его отряда. Если вы играете за Темный Легион, то также имеет смысл наколдовать прямо в эпицентр битвы Tree of Healing. У людей его заменит Cure.

### Вездесущий баланс

В игре не существует универсального суперюнита. Даже главный отряд под предводительством вашего героя и двух офицеров не станет абсолютным оружием. Каждый род войск имеет сильные и слабые стороны. Копейщики хорошо справляются с кавалерией, но быстро гибнут под ливнем стрел, лучники прекрасно поражают воздушные цели, но слабы в рукопашной. Находите и пользуйтесь плюсами и минусам своих и вражеских отрядов. Так, элементалов противника лучше всего уничтожать героем. Скорпионов, например, бейте спереди, промеж клешней. Это их самое уязвимое место, и после серии комбо они благополучно отправятся на покой. Thunder Rhino почти неуязвим, если атаковать его в лоб, но с тыла убивается легко.

Нередко на мировой карте доступны дополнительные миссии, лучше их не игнорировать. Почти наверняка они окажутся проще сюжетных и позволят вам заработать дополнительный опыт и деньги.

Если ваша конница завязла в ближнем бою, лучше приказать отступить. Отведя их подальше, снова выберите им цель. Конные воины на полном скаку вклинятся во вражеский строй, нанося противнику сильный урон, прибавляя вам бонусные Spell Points.

Используйте окружающую природу как оружие. Если вам удастся заставить лучников противника повернуться против солнца, то им будет куда сложнее попасть по вашим отрядам. Атаки с флангов и с тыла тоже гораздо эффективнее, чем "стенка на стенку".



### Секреты

Если у вас есть сейвы от Kingdom Under Fire: Crusaders, то вы сможете играть за четырех оригинальных персонажей в режиме Custom Battle.

После прохождения кампании за любого персонажа просмотрите список создателей игры. После него вам предложат создать новый сейв. Если вы это сделаете, то получите возможность переиграть любую миссию из завершенной кампании. При этом сохранятся характеристики ваших отрядов.

# ELLEN

**Сторона:** люди
**Как открыть:** доступна с начала игры

Очаровательная Эллен капитан армии Еклессии - зарекомендовала себя отличным лидером. Ее привычка никогда не снимать шлем на людях вызывает у окружающих массу догадок и пересудов. Эллен мотивирует это тем, что ее лицо обезображено огромным шрамом. Но самые прозорливые из ее подчиненных считают, что причина здесь в другом. Ходят слухи, что Эллен скрывает лицо из-за своего не вполне человеческого происхождения.

COMBO









COMBO

# RUPERT

**Сторона:** люди
**Как открыть:** пройти кампанию за Эллен или Вальтера



Офицер Хиронейденских Крестоносцев по имени Руперт никогда не отличался острым умом. Тем не менее, его храбрость в битвах и колоссальная сила стали легендой. После серии тяжелых поражений королю Хиронейдена ничего не оставалось, как обратиться за поддержкой и помощью к соседним государствам. Из-за нехватки офицеров сопровождать посла короля было приказано Руперту. Любому, кто захочет помешать дипломатической миссии, сначала придется встретиться со страшным молотом этого здоровяка.







# WALTER

**Сторона:** люди
**Как открыть:** доступен с начала игры

Непоколебимая вера Вальтера не раз помогала ему и его воинам на полях битв. Великая миссия ложится на его плечи, но через какие испытания ему придется пройти, чтобы доказать свою преданность Господу? Является ли уничтожение деревни вместе с женщинами и детьми жертвой во имя мира? Или это чудовищный обман врагов? На эти вопросы вершащему волю Господа предстоит найти ответы.

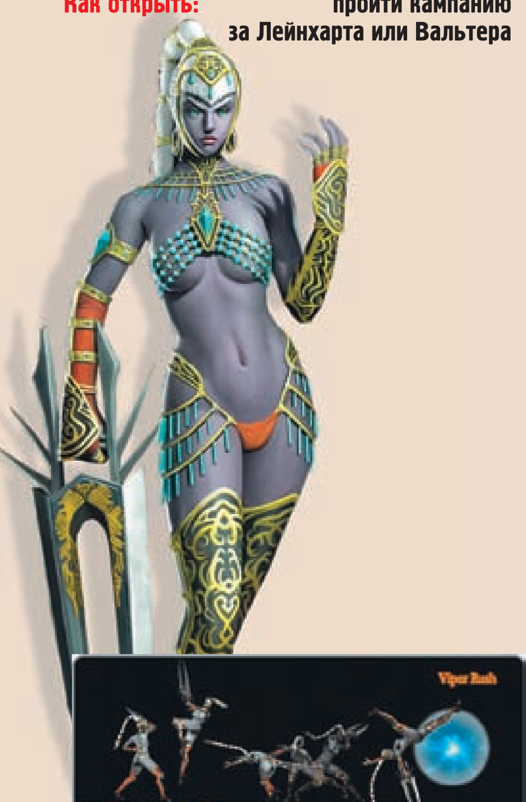


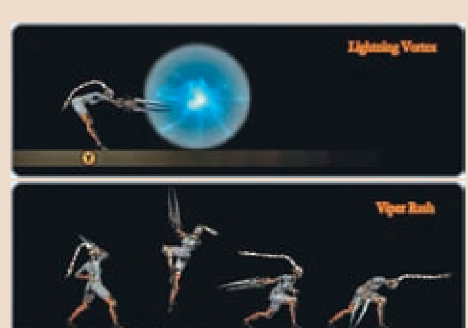


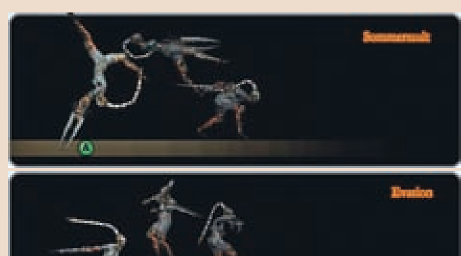

# CIRITH

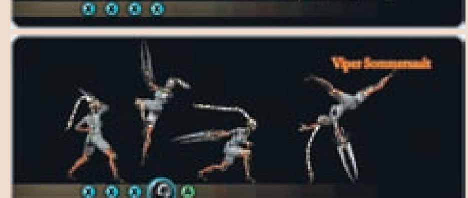
**Сторона:** Темный Легион
**Как открыть:** пройти кампанию за Лейнхарта или Вальтера

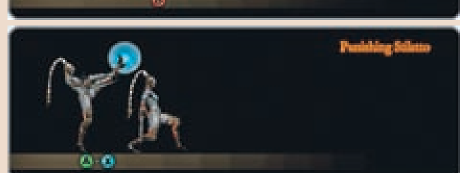
Используя свою красоту, Кирит не раз добивалась побед над противниками. Однако ее задание похитить древний артефакт было провалено, и Кирит вынуждена вернуться к основным силам своей младшей сестры. Но темная эльфийка и не думала сдаваться. Много опасностей поджидает ее на пути к артефакту Ancient Heart, который теперь находится у Патриарха. И постепенно Кирит начинает понимать, кто ее истинный враг...

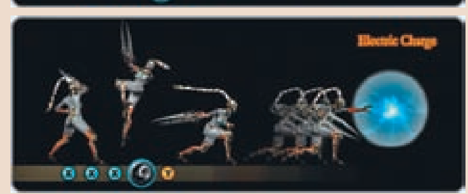








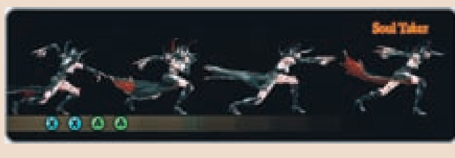


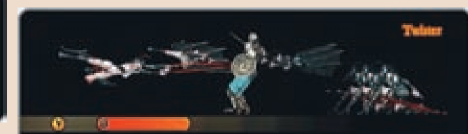

# MORENE

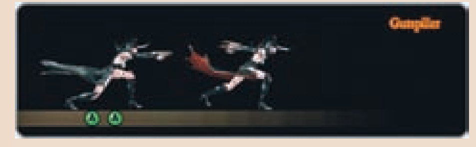
**Сторона:** Темный Легион
**Как открыть:** пройти кампанию за Руперта или Кирит

Полувампиршу Морену можно было бы назвать очень красивой, если бы не ее способность хладнокровно и жестоко убивать своих врагов. Многие очевидцы ее расправ над противниками рассказывали об этом с дрожью в голосе. Несмотря на несколько боевых неудач, Морен остается одним из лучших воинов короля Вальдемара.

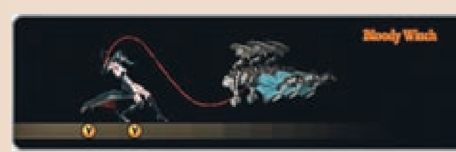


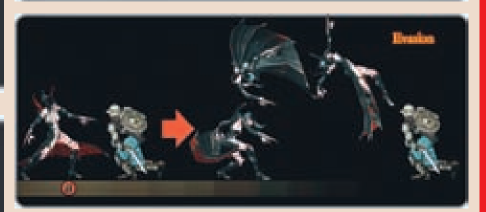


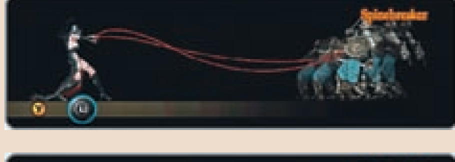







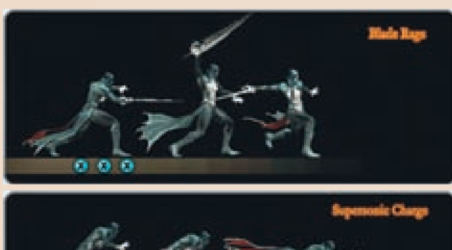

COMBO

# LEINHART

**Сторона:** Темный Легион
**Как открыть:** доступен с начала игры

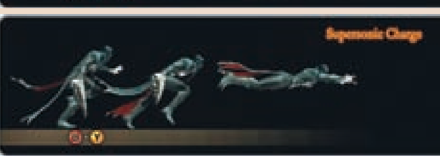
После объявления себя королем Веллонда Вальдемар обратил свой взор на Хекстер. Вместо открытого вторжения он разработал хитроумный план "Умиротворения Хекстера". В соответствии с ним многочисленные племена орков должны были переманиваться на сторону новоявленного короля либо уничтожаться поодиночке. Реализацию замысла Вальдемар поручил своему сыну, принцу Лейнхарту.

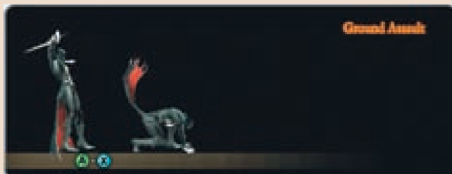


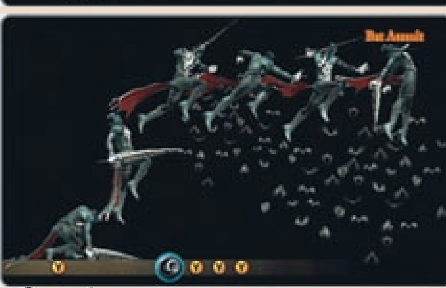


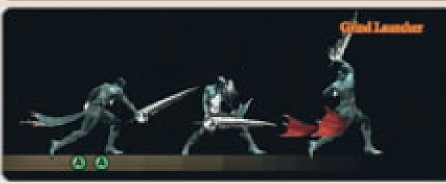


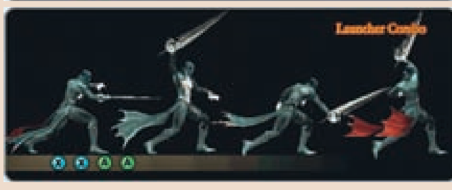





# URUKUBARR

**Сторона:** Темный Легион
**Как открыть:** пройти кампанию за Морен

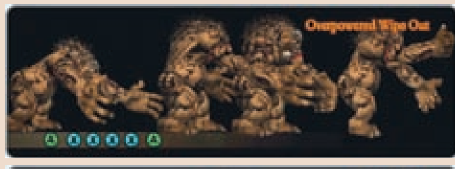
Предводитель племени Горзаник, Урукубар считается самым сильным воином во всем Хекстере. Как самый мудрый лидер, он был назначен стражем Гробницы Дракона, где покоятся души героев Хекстера. Хитрая, но не вызывающая никаких сомнений относительно своей цели политика короля Вальдемара беспокоит Урукубара. Похоже, недолгому миру пришел конец...

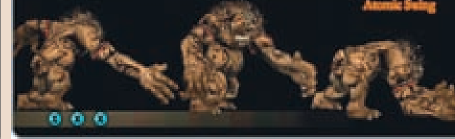








## BURNOUT REVENGE (PS2)

| Секретные машины | Как заполучить |
|---|---|
| Black Elite Racer | Получите ранг: Elite, 11 |
| Criterion GT Racer | Выполните все задания на этапе White Mountain (цели можно посмотреть, заглянув в список заданий, доступный на мировой карте) |
| Custom Classic | Выполните все задания на этапе Sunshine Keys |
| Dominator Assassin | Чтобы заполучить эту машину, вам нужен сейвфайл от Burnout3. Машина появится в вашем автопарке сразу после того, как вы создадите профайл |
| EA GT Racer | Выполните все задания на этапе Central Route |
| Etnies Racer | Выполните все задания на этапе Motor City |
| Euro Classic LM | Выполните все задания на этапе Eternal City |
| Hot Rod | Выполните все задания на этапе Lone Peak |
| Logitech World Racer | Заполучите ранг 10 GP в гонках |
| Low Rider | Выполните все задания на этапе Angel Valley |
| Madden Challenge Bus | Как ни странно, чтобы получить этот автобус вам нужно иметь на карте памяти сейвфайл от Madden NFL 06 |
| Nixon Special | Выполните все задания на этапе Eastern Bay |
| Revenge Race | Пройдите игру на 100% |

## MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS (PS2)

### Спасите Кабала и получите его мечи-крюки

В пустоше (Wastelands) есть две двери, на которых висят человеческие тела. За первой вас ждут воины-элементалы (Elemental Warriors), за второй - солдаты Шокана (Shokan), швыряющиеся булыжниками. Заходите во вторую дверь, уворачивайтесь от булыжников и поднимайтесь по лестницам до самого верха. Там вы найдете Кабала в клетке. После того, как вы его освободите, он оставит вам свои крюки в знак благодарности.

### Как открыть Бараку

В портале душ (Soul tomb portal) найдите зону, где есть стены, на которые можно залезть. Вы увидите два пути. Один ведет налево, другой - направо. Дорога вправо приведет к статуе. Разбейте ее, применяя Fist of Ruin. После чего используйте способность длинного прыжка, чтобы перепрыгнуть через пропасть. После этого вы получите Бараку.

### Как открыть Джонни Кейджа

В горящей академии Ву-Ши (Wu-shi academy) идите вправо, к воротам, после чего прыгайте на крышу дома. Бегите вправо и снова прыгайте. Если вы все сделали правильно, попадете на платформу с булыжником, преграждающим ваш путь.

### Как открыть Китану

В монастыре, на уровне арены из МК2 (рядом с порталом, вход в который украшают две статуи), вы увидите множество столбов. Запрыгните на тот, который наполовину сломан, и, используя двойной прыжок, запрыгните на крышу монастыря. Вы найдете там секрет.

### Секретная игра: аркада Mortal Kombat II

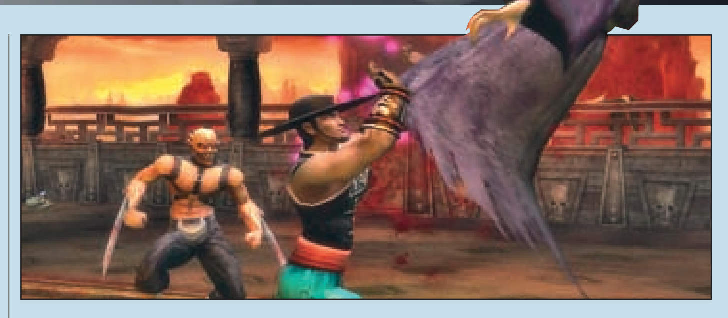
Чтобы открыть эту игру, пройдите все пять миссий за Смоука.

### Как открыть Саб Зиро

Проплывите на лодке через кровавую реку. VS-иконка Саб Зиро будет за статуей льва (перед большой дверью), находящейся слева от вашего героя. Пробегите вдоль стены и, когда добежите до конца, выполните двойной прыжок.

### Как открыть Саб-Зиро для режима Story mode и кооперативной игры

Пройдите игру за Кунг Лао.



### Как открыть Скорпиона

В литейном цехе следуйте по тропинке вниз, налево от сейвпоинта. Из стены выскочат два лучника. Бросьте одного в стену, слева от дверного проема, и он пробьет путь в секретную комнату, полную лавы, в которой на выступе находится знак "инь-янь". Схватите лучника и бросьте его в лаву. Используйте двойной прыжок (оттолкнитесь от спины лучника) для того, чтобы заполучить знак.

### Как открыть Скорпиона для режима Story Mode

Пройдите игру за Лью Кана.

### Как отрыть Рептилию

Ваш путь лежит в живой лес. Эта локация находится сразу за Братством теней (Brotherhood Of Shadow). Используйте длинный прыжок, чтобы попасть за небольшой водопад. Проходите в дверь. В помещении находятся глиняные статуи. Они начнут оживать. Победите их, разрушив щит. Достаточно победить лишь одну статую. После чего тащите статую к гигантской каменной колонне, находящейся с другой стороны бушующего потока. Она находится справа от входа в комнату. Бросайте статую в колонну, после чего та должна разрушиться. Выходите из помещения. Водопада больше нет. Зато есть VS значок Рептилии.

### Уровни для режима VS.

| Уровень | Как открыть |
|---|---|
| Deadpool | Пройдите в режиме co-op Логово Рептилии (Reptiles Lair) |
| Living Forest | Пройдите в режиме co-op Логово Рептилии (Reptiles Lair) |

## WE LOVE KATAMARI (PS2)

### Katamari Memorial

Завершите игру полностью

### Уровень с закатыванием кузенов

Закатамарьте всех кузенов на обычных уровнях, потом поговорите с пареньком на лугу

### Миссия "Спасение Земли"

Пройдите игру, затем поговорите с астронавтом

### Текст на титульном экране

Пройдите игру, вернитесь на титульный экран

### Открыть "Розовый уровень"

Пройдите все уровни игры, включая бонус с закатыванием кузенов.

### Посмотреть титры

Пройдите игру, потом пообщайтесь со школьницей на лугу

### Альтернативный загрузочный экран

Собрать 1,000,000 роз на "Розовом уровне"

### Экран выбора уровней, усыпанный лепестками роз

Собрать 1,000,000 роз на "Розовом уровне".

### Секретная песня (Dokaka song)

Собрать 1,000,000 роз на "Розовом уровне"

### Альтернативный текст на старте

Собрать 1,000,000 роз на "Розовом уровне"

## FAR CRY INSTINCTS

Во время игры нажмите Start и выберете Cheats Menu. Напечатайте один из следующих кодов:

| | |
|---|---|
| TheWorldIsMine | Открыть все уровни |
| VitruviAnRush | Бесконечный адреналин |
| BulletsofHell | Бесконечный боезапас |

АВТОР
Андрей "Wind Elf" Коновалов

# АРКАДНОЕ ФЭНТЕЗИ,

## или каша из-за топора



*Кишела нежить,*
*Грозя мне погибелью*
*В бурлящей бездне,*
*Но я поганых мечом любимым*
*Учил, как должно!*
**"Беовульф"**

Поразительно, гениально, чертовски занятно! Механическое однообразное махание мечами уходило в прошлое прямо на глазах. И одним из первых революционеров был он - Golden Axe от SEGA...

### ГЛАВА ПЕРВАЯ. С чего все началось

В некотором царстве, в некотором государстве... Жил-был царь. И было у него две отрады в жизни: дочка-красавица да секира золотая. Встанет он, бывало, по утру и первым делом дочку по головке погладит, вторым - секиру тряпочкой бархатной протрет. Ну, с дочкой-то все понятно, она, сами понимаете, наследница, красавица, полы помыть, картошку почи... В общем, милая девушка. А вот топор не простой, волшебный, и это притом, что в нем живого весу семь килограмм чистого золота.

Но недолго музыка играла - пожаловали рыцари, на лицо ужасные, латами звенят, грубо говорят, в руках мечи, на ногах грязные кирзачи. А самый злющий мужик по имени Death Adder ворвался в замок, короля и принцессу сунул в мешок, ну, и топор прихватил, конечно. И так он воспылал чувствами к оружию этому, что мечи свои побросал и заперся с топором во дворце. Царя с принцессой связал и на потолок повесил, чтоб болтались и вопили, скуку прогоняли. Покоренная огнем и мечом страна изменилась, на улицах городов стали твориться бесчинства, вдобавок из-под земли ожившие жмурики повылезали.

А между делом, в одной деревушке встретились на перекрестке трое недовольных геополитической обстановкой: длиннобородый гном, могучий варвар и пышногрудая амазонка. Каждый из героев по-своему смотрел на проблемы бытия (а бытие, как говорится, определяет сознание). И давай возмущаться, друг другу жаловаться, кто их и чем обидел. Оказалось, что всех обидел один и тот же злодей - Death Adder. В итоге товарищи по несчастью решили объединиться в борьбе со злом, и вот они уже топают по пыльной дороге. Им предстоит совершить крайне опасное путешествие по землям, оккупированным врагами, и пробраться в замок самого Главного Злодея.

Врагов здесь много, и они настолько наглые, что диву даешься. Стоит сделать пару шагов по уровню, тут же на тебя прут сразу несколько недружелюбно настроенных тварей. Милиции нет, роуминга тоже нет. Зато есть дурацкие карлики, которые по ночам являются, крадут шмотки и визжат (по-настоящему хорошо визжали они только на игровом автомате, а на MD сносили ваши пинки стоически стиснув зубы). Никакой душевной теплоты и покоя, в общем. Самое интересное начинается, когда бойца с двух сторон зажимают великаны с длинномерными мечами: ты бьешь первого, а в это время второй бьет тебя.

Особо умные враги предпочитают пешком не ходить, но кататься на различных фантастических тварях типа ящеров, скорпиончиков и прочей фауны. Отрадно, что, выбив богомерзкого пикадора из седла, можно самому взгромоздиться на гордое животное и поджарить всех огненным дыханием, заплевать ядовитыми слюнями или жестоко избить хвостом.

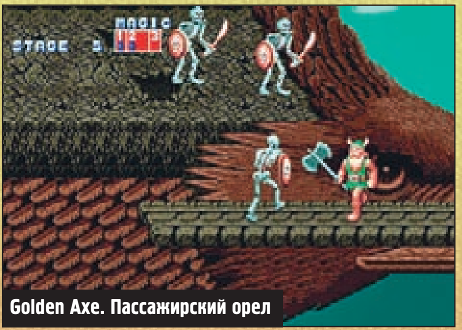
Периодически проход преграждает один из Боссов (а бывает, что и двое из Боссов). Эти опасны. Мало того что повергают на землю-матушку с одного удара, так еще и не дают к себе приблизиться. Из враждебно настроенной природы можно отметить подлые обрывы, в которые просто упасть, и аборигенов деревни Черепашья, которые бегут и пугают своим истошным визгом. Дважды за игру нас покатают на спинах исполинских зверушек - в первый раз на Большой Черепахе ("Покатай меня, большая черепаха!"), а чуть позже - на чудо-юдо Птице.

Но вот и тронный зал Дет Аддера. Страшен ли он нам? Нет, конечно, не

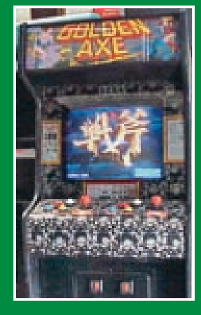




Golden Axe. Сам себе гидрометеоцентр


Golden Axe. Пассажирский орел

## АРКАДА ЖИВОТВОРЯЩАЯ



На протяжении 80-х SEGA сделала массу замечательных и популярных игр, предназначенных для игровых автоматов. Когда появилась 8-битная Master System, некоторые из проверенных временем бронебойных хитов с аркад перевели на консоль, что, несомненно, продлило срок ее жизни в борьбе с чемпионом - NES. В 1989 году состоялся релиз самой успешной консоли SEGA - MegaDrive/Genesis. И неоценимую роль сыграли именно аркадные хиты, которые переносились на новый формат в очень хорошем качестве. Sonic the Hedgehog, Shinobi, Bare Knuckle, Golden Axe - сериалы, из-за которых молодые поколения геймеров мечтали о новой консоли, не спали по ночам и прогуливали школу.

страшен. Мы его успешно окучиваем и весело жжем магией. Пара минут представления, и рыцарь, не выдержав напора стали и огня, падает. А Секира Золотая, которую он так любил, перекувырнувшись в воздухе, впивается ему в пузо жирное. Тут ему и смерть.

### ГЛАВА ВТОРАЯ. Тройка удалая верхом на SEGA MegaDrive

| | |
|---|---|
| НАЗВАНИЕ ИГРЫ | GOLDEN AXE |
| ЖАНР | BEAT'EM UP |
| ИЗДАТЕЛЬ | SEGA |
| РАЗРАБОТЧИК | SEGA |
| ГОД ВЫХОДА | 1989 |

Классический beat'em up, один из первых в жанре (вышел в один год с вечно молодым Final Fight). Гном Гили Громоваябашка (Gilius Thunderhead), амазонка Тайрис Факел (Tyris Flare) и варвар по прозвищу Секир-боец (Ax Battler) полны решимости отомстить демоническому рыцарю Death Adder за учиненные им злодеяния *(см. главу 1)*.

Проект появился в те времена, когда свобода передвижения по платформе была в новинку - ходьба по диагонали, обходные маневры в драках... А тактические изыски в мультиплеере! Помимо основной комбо-серии можно исполнить бросок противника, удар в прыжке, атаку с разбега и хитрый выпад по подло подкрадывающемуся сзади негодяю. А если разбежаться, подпрыгнуть, а затем стукнуть, получится самый мощный (после заклинания, конечно) удар. Но самый эффективный - это с разбега. В своем стремлении к реализму мудрые авторы не знали пределов. Легко можно было, например, ни за что ни про что "приласкать" топорищем дружественную амазонку, спутав ее в пылу сражения с вражеской.

Игра обладала неплохой музыкой и отличной для своего времени графикой. В совокупности с отменным геймплеем это сделало Golden Axe настоящим хитом, гордостью SEGA на долгие годы (а также предметом подражаний конкурентов).

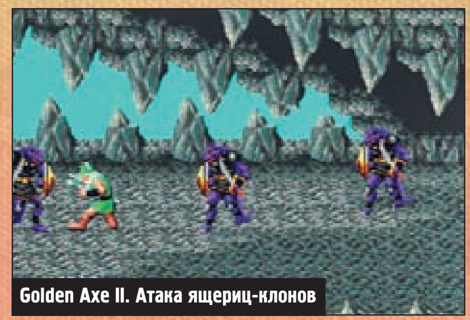
Версия для MegaDrive, конечно, выглядит слабее, в основном пострадали звуковые эффекты, анимация и качество прорисовки бэкграундов. К улучшениям можно отнести повышенную скорость ударов. При всем этом порт принято считать достаточно успешным и сослужившим отличную службу в деле раскрутки новой 16-битной консоли. Для многих Golden Axe оставался величайшим достоинством MegaDrive вплоть до дебюта Синего Ежика.

| | |
|---|---|
| НАЗВАНИЕ ИГРЫ | GOLDEN AXE II |
| ЖАНР | BEAT'EM UP |
| ИЗДАТЕЛЬ | SEGA |
| РАЗРАБОТЧИК | SEGA |
| ГОД ВЫХОДА | 1991 |

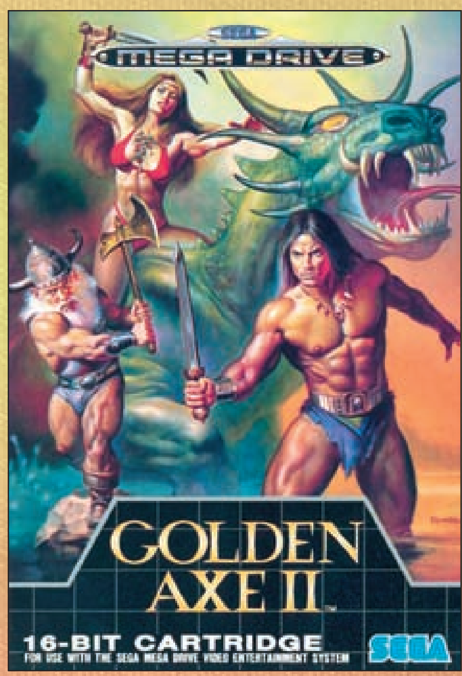
Стоило тирании Дет Аддера закончиться, как новое зло обрушилось на мирную цветущую страну. И вновь продолжается бой, и сердцу тревожно в груди. Королевство захвачено ордами злодея по имени Дарк Гульд (Dark Guld). В руках негодяя сияет тяжелая Золотая Секира, вновь похищенная, у его ног копошатся коварные приспешники, и еще больше хаоса и беззакония творится на просторах государства.

Кто же спасет страну, как не команда из трех героев, победивших Дет Аддера? Само собой, храбрый варвар Ax Battler, ловкая амазонка Tyris Flare и могучий гном Gilius Thunderhead отправляются в поход. Острые мечи и мощная магия сделают свое дело, и зло будет наказано.

Геймплей практически идентичен оригиналу, это все то же море экшна с линейными уровнями. Вторая часть сериала


Golden Axe II. Атака ящериц-клонов


Golden Axe II. Эй, антихристы, кто святого отца на сосне подвесил?



## ТЫ БЫ ПОВЕРИЛ В МАГИЮ




Для любителей поколдовать в серии Golden Axe были предусмотрены маленькие синие бутылочки, метким пинком вышибаемые из визгливых карликов, то и дело пробегающих по уровням в качестве бонуса. Стоит активировать дремлющие до поры божественные силы, и экран содрогается от танца молний, огненных потоков или взрывов. У каждого персонажа - свой набор заклинаний. Подобранная склянка с зельем приравнивается к одному делению волшебной шкалы, на которой есть удобная разметка. Чтобы бабахнуть самым сильным заклинанием в игре, нужно заполнить шкалу под завязку (у амазонки - семь делений, у гнома - всего четыре). В третьей части саги есть и совместная магия - на двух контроллерах синхронно нажимаются соответствующие кнопки, и от врагов остаются рожки да ножки.

была эксклюзивной для домашней консоли MegaDrive. Удар назад, выполняемый при одновременном нажатии кнопок прыжка и атаки, был заменен на спецприем, раскидывающий окружающих врагов. Куда-то исчезли все забавные цветные карлики, а их место заняли колдуны в рясах, из которых после хорошего тумака выпадают книги с заклинаниями (это вместо эликсиров теперь). Уровни потеряли в оригинальности - ни тебе гигантской черепахи с деревней на панцире, ни орла, служащего пассажирским аэропланом. Перетерпела незначительное изменение система магии - сила заклинания зависит от продолжительности нажатия кнопки. Появились новые враги и ездовые животные, игра стала продолжительнее, а последний босс вреднее.






| | |
|---|---|
| **НАЗВАНИЕ ИГРЫ** | GOLDEN AXE III |
| **ЖАНР** | BEAT'EM UP |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | SEGA |
| **РАЗРАБОТЧИК** | SEGA |
| **ГОД ВЫХОДА** | 1993 |

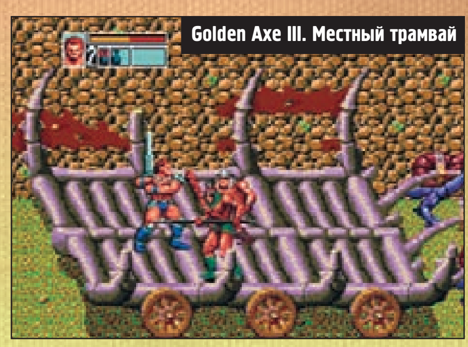
Теперь священной Золотой Секирой завладел Принц Тьмы (Prince of Darkness), который наложил проклятие на всех хороших воинов. Но не тут-то было: один герой (ваш подопечный) не поддался влиянию злодея и отправился мстить. На этот раз целью вашего визита в замок Последнего Босса будет не только спасение страны и конфискация легендарного оружия, но и освобождение соратников от вредоносных чар.

В третьей истории о Секире было сделано приличное количество улучшений и нововведений. Во-первых, гном Гили Громоваябашка ушел на пенсию и отныне не является играбельным персом (хоть и присутствует в игре по сюжету). Во-вторых, вместо него появилось целых два новых бойца: пантера прямоходящая (хитра, быстра, обаятельна) и дуболом разумный (нечто тормозное, но очень сильное). Варвар и амазонка получили пару новых приемов, а самое приятное - теперь в игре есть возможность блокировать атаку противника. Что очень полезно для аркадного мордобоя. Только вот и враг блоки активно использует. Также были введены разветвления на уровнях - это когда ты идешь, идешь и вдруг видишь перекресток или развилку, где необходимо выбрать один из путей. Соответственно, проходя игру во второй раз, можно исследовать ранее не посещенные этапы (согласитесь, хорошая идея). Вдобавок вернулись забавные карлики с волшебными зельями - вот кого можно безнаказанно по заднице пинать. SEGA знает, как доставить своим фанатам радость.

Уровни стали разнообразнее и длиннее, враги слегка поумнели, боссы стали красивее и хитрее, а режим файтинга друг с другом стал более интересным. Словом, сильно похорошел Golden Axe. Но, по сути, это все тот же веселый beat-'em up, в который так здорово играть вдвоем.



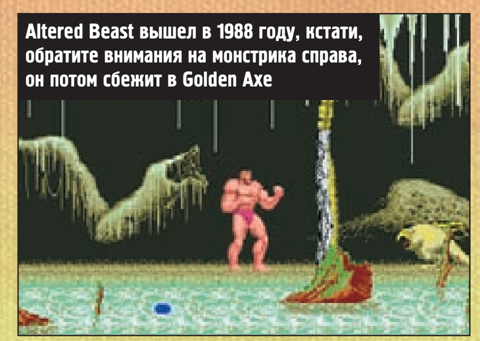



Golden Axe III. Местный трамвай


Golden Axe III. Местный мопед




Похититель золотых секир Макото Утида


Altered Beast вышел в 1988 году, кстати, обратите внимания на монстрика справа, он потом сбежит в Golden Axe








## ГЛАВА ТРЕТЬЯ. История золотого сериала

Golden Axe - детище Макото Утида (создатель аркадного хита Altered Beast, режиссер Dynamite Cop, продюсер Alien Front Online). Утида вступил в стройные ряды SEGA в 1987 как сотрудник подразделения AM1 R&D Division (позже переименованного в Overworks, а затем и в WoW Entertainment). Здесь он придумал и разработал игру Altered Beast, ставшую одним из ярчайших аркадных мегахитов, и экшн Alien Storm. После ошеломительного успеха Altered Beast талантливый разработчик решил было создать нечто наподобие Enix'овского Dragon Quest. Но то ли аркадный дух победил тягу к ролевым похождениям, то ли руководство не одобрило такое пожелание, да собственно и не важно это, поскольку в 1989 году мир увидел самое удачное из изобретений Макото Утида - Golden Axe - сперва на аркаде, а чуть позже - на 16-битной консоли MegaDrive.

Позже игра была портирована и на 8-битную Sega Master System. Эта версия пестрила багами, из трех играбельных бойцов остался лишь один, а режим мультиплеера и вовсе исчез. Но все равно владельцы консоли были польщены таким вниманием. В 1991 году SEGA выпустила на Sega Master System эксклюзивную Action/RPG - Golden Axe Warrior. Это был клон Zelda, где игроку предлагалось озаботиться поисками волшебных кристаллов, которые Death Adder спрятал в королевстве Firewood (странное название для королевства). Game Gear, сеговский ответ Game Boy, также получил Action/RPG от Макото. Ax Battler: A Legend of Golden Axe вышел в 1992 и геймплеем был близок к Link's Adventure.

Не забыла SEGA и о любителях аркад. Revenge of Death Adder являлась логическим продолжением первого GA, использующим на полную мощность железо System 32. Среди достоинств игры были возможность играть вчетвером на одном автомате, гигантские спрайты и красивая магия. Из троицы героев первой части остался только гном Гили, а помогали ему в деле спасения мира кентавр Дора (Dora), похожий на эльфа парнишка Трикс (Little Trix), мечник Штернблэйд (Sternblade, практически клон Акс-Баттлера) и варвар Гоах (Goah). При этом гном Гили уже основательно косил от работы, ссылаясь на преклонный возраст, и разъезжал на спине здоровенного Гоаха. Несмотря на мольбы и надежды фэнов, эта игра так и не была выпущена на домашних консолях. Зато к 1993 году Sega of Japan подарила обладателям MD Golden Axe III.

В 1994 году на игровых автоматах появился файтинг Golden Axe: The Duel, разработанный под оборудование Sega Titan ST-V. Годом позже игру портировали на Saturn, пополнив библиотеку приставки очередным аркадным хитом. Duel остался последней полноценной частью сериала.

## ГЛАВА ПОСЛЕДНЯЯ. (очень короткая)

В дальнейшем выходили только переиздания в сборниках классики - Sega Arcade Classics (Saturn), Sega Smash Pack (Dreamcast и PC). В 2003 году на PlayStation 2 под ярлыком Sega Ages вышел римейк аркадного Golden Axe. Графика уровня PSone. Уровни переделаны и слишком затянуты. Забавные карлики, являющиеся по ночам и крадущие вещи, вырезаны напрочь, духом оригинала и не пахнет. Словом, одно разочарование. Даже старый добрый экран выбора персонажей убрали, ироды.

## Постскриптум

Даже сейчас у Golden Axe есть фанстранички в интернете, а ромы с игрой стабильно входят в десятку самых скачиваемых файлов на сайтах, посвященных эмуляции. И это более чем через пятнадцать лет после выхода последней части. Приятно конечно, что игроки помнят и чтят старые хиты, но нам бы, само собой, хотелось, чтобы сериал возродился и жил новой жизнью, как Metal Gear или Prince of Persia. А то что-то давненько никто не воровал золотую секиру, заржавеет еще, чего доброго. ©




Golden Axe: The Duel. Отблески былого величия

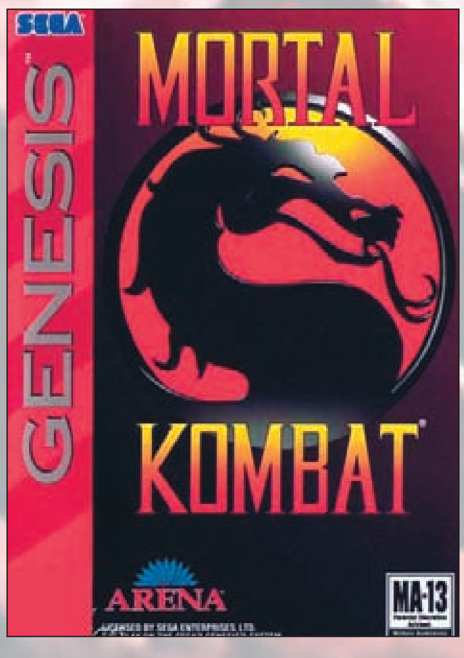
Максим МИШИН

# КРОВЬ И КОСТИ

*Нет знаний,*
*которые не являются силой.*
**Mortal Kombat 3**

**Жестокость в играх - дело уже привычное, и раздражает она разве что борцов за светлые умы подрастающего поколения. В то время как представители оного отнюдь не бьются в конвульсиях от восторга при виде очередной леденящей душу сцены какого-нибудь Manhunt. Лишь бросят усталый взгляд на это безобразие и с циничным видом поведут главного героя бить и резать дальше. Трудно представить, что чуть больше десяти лет назад один лишь вид крови заставлял цензоров хвататься за голову.**

Одной из таких асоциальных игр стала первая часть Mortal Kombat. Знали бы моралисты, что кровавый беспредел еще не раз посетит консоли - удавили бы его еще в зародыше. С 1992 года вид крови приелся и более не шокирует, игровой сериал успел обрасти продолжениями, обзавестись не одним телевизионным воплощением, умереть и воскреснуть аки феникс. Сменялись поколения фанатов, уходили создатели, а Mortal Kombat до сих пор существует. Не сказать, что процветает, но живет вполне полноценной жизнью, пусть и немного не соответствующей его богатой истории.




## Let Mortal Kombat begin!

**Mortal Kombat**
*Платформы: аркадные автоматы, Super Nintendo, Sega Genesis/Mega-Drive, Game Boy, Sega Master System, Sega Game Gear, Sega CD, PC.*

В 1992 году жанр файтингов неспешно развивался, изредка подгоняемый японским Street Fighter II да парой-тройкой других незначительных проектов. Не то чтобы геймерам не нравилось виртуально пинать друг друга, просто схема со стандартным набором обычных и специальных ударов приелась, и необходим был прорыв, который вывел бы жанр на новый эволюционный виток. Таковым стал Mortal Kombat за номером один. Жестокий и кровавый мордобой с умышленной ошибкой в названии мгновенно обрел невероятную популярность. Причем не за счет каких-либо геймплейных наворотов, а в большей степени из-за броского мрачного дизайна и качественного графического оформления. Сюжет повествовал о турнире боевых искусств, который проводил злой колдун по имени Shang Tsung, питавший свою силу душами поверженных бойцов. Чемпионом вот уже на протяжении 500 лет был непобедимый Goro, четырехрукий получеловек. На очередной турнир собирается весьма колоритная компашка из семи претендентов. У каждого своя история, свои цели и, соответственно, свой финал. Скрупулезный подход к сюжету позволил уже в первой части заложить фундамент, ставший опорой для всех последующих эпизодов сериала.

Впрочем, сюжет не был самым главным достоинством игры. Первопричина, по которой Mortal Kombat стала идолом, - графика. Это был первый проект (не только среди файтингов, а вообще первый из всех), в котором применили технологию motion capture. Для создания виртуальных бойцов были приглашены актеры, которых обвешали датчиками и проводами и заставили воспроизводить необходимые движения. Таким образом был достигнут эффект невероятного по тем временам реализма.

### НИЗМЕННЫЙ ИНСТИНКТ

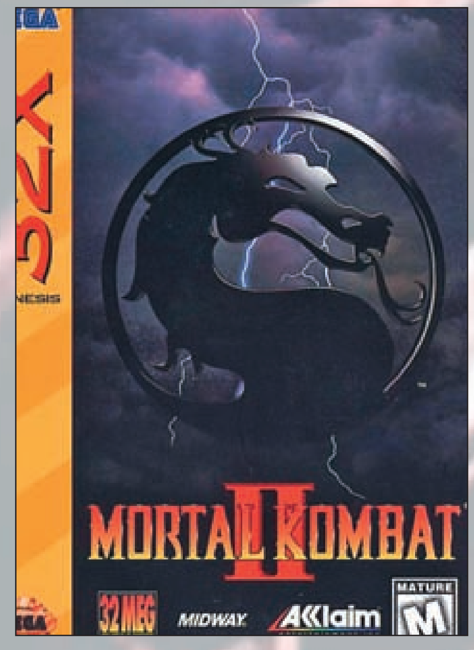



Несмотря на то, что Mortal Kombat считается лидирующей игрой в жанре в середине девяностых, господам Буну и Тобиасу все же однажды утерли нос. Сделала это известная своей обезьяньей сагой Donkey Kong Country компания Rare. Брутальная вещица под названием Killer Instinct обладала массой достоинств: отличное графическое исполнение (раньше любители приматов по-другому и не делали), грамотное звуковое оформление и, самое главное, великолепная боевая система. Основанная на невероятно длинных комбо (по полусотне ударов!) с выверенным балансом, игра получила одобрение со стороны хардкорщиков, которым неспешный бартер снежков на файрболы в MK успел поднадоесть. Впрочем, тот факт, что московский турнир по Killer Instinct в 1996 году собрал невиданное и по сегодняшним меркам количество участников, демонстрирует, что и среднестатистические геймеры были не прочь пробудить свои инстинкты победителей.



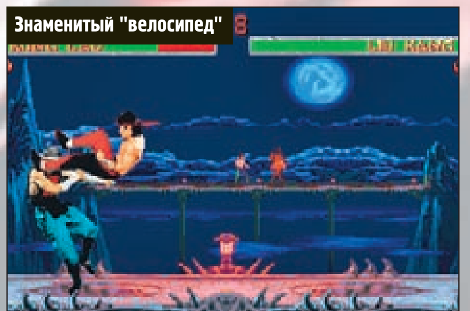
Завис. С чего бы это?


Пускай сегодня не повезло, но игра продолжается





Какой прыгучий молодой человек


Знаменитый "велосипед"

## МИФЫ И ЛЕГЕНДЫ ЗАПОЛЯРЬЯ

Свеженький Shaolin Monks - не первая попытка разработчиков освоить жанр beat'em up. В 1997 году на растерзание фанатам была отдана Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Вышла она сразу на двух платформах - Nintendo 64 и PlayStation, однако только на диске для последней уместились сюжетные заставки. А в 2000 году появилась Mortal Kombat: Special Forces. Более подробно о них можете прочитать на странице 56. Теоретически, подобные ответвления от основной игры со временем должны были перетекать в полноценный сериал, однако провал Mortal Kombat 4 поставил крест на этих радужных планах. Лишь сейчас у разработчиков появилась возможность сделать что-то подобное.

Техничность боев при этом сыграла не самую значительную роль, да и не была первая часть MK в этом плане большим откровением. Каждый боец был обучен ударам руками/ногами, блоку, броску и прятал в рукаве несколько заклинаний (или, если религия не позволяла пускать файрболы, просто акробатические приемы). Изюминка же, а по совместительству и вторая причина популярности Mortal Kombat крылась в жестокости. Жестокости, возведенной в абсолют. Кровь фонтанировала при каждом ударе (при переносе игры с аркадных автоматов на консоли из-за занудных цензоров красную жидкость пришлось спрятать под секретный код, о котором прозрачно намекали в начале игры), а венцом этого безумия стали уже легендарные Fatality, то бишь добивания. После того, как враг был побежден, его можно было либо просто ударить (и тогда он падал как подкошенный), либо при помощи нехитрого соло на кнопках контроллера привести в исполнение жестокий приговор. В этом случае кровожадный Kano голыми руками пробивал грудную клетку противника и доставал сердце, Sub-Zero легким движением отрывал голову с позвоночником, а милашка Sonya своим воздушным поцелуем сжигала жертву. Публика ликовала - такого беспредела в мультяшном Street Fighter не увидишь.

## К СЛОВУ...




Ничего особенного у Джон Тобиаса с Microsoft не получилось. Человек, давший имя секретному персонажу Noob Saibot (попробуйте прочитать наоборот), в 2003 году закончил работу над файтингом Tao Feng: Fist of the Lotus, который, кроме строчки "от создателя Mortal Kombat", не мог больше ни чем похвастаться.

## Flawless victory

**Mortal Kombat II**
*Платформы: аркадные автоматы, Super Nintendo, Sega Genesis/Mega-Drive, Sega Saturn, Sega 32X, Sega Master System, Sega Game Gear, Game Boy, PlayStation, Amiga, PC.*

Успех первой части сделал выход сиквела неизбежным. Уже через год, в 1993, в залах аркадных автоматов появилась MKII. Разумно полагая, что не стоит вносить глобальных изменений в отработанную геймплейную схему, разработчики сосредоточили усилия на персонажах и кровавом фетише всех поклонников первой части - добиваниях.

Сюжет раскрывал подробности второго турнира. После того, как семь воинов одержали верх над силами зла, Shang Tsung с позором вернулся к своему повелителю в параллельное измерение Outworld. Используя банальные отговорки, что проигранная битвы не является поражением в войне, он убедил начальство дать ему второй шанс. И начался новый турнир, только на этот раз победитель схлестнется в финале с главным злодеем, скрывающимся под именем Shao Kahn. Вторая битва за Землю началась.

Список участников расширился до двенадцати бойцов, в числе которых наиболее интересными были разжалованный в рядовые Shang Tsung и его давний оппонент Kung Lao. Вместе с хозяином в обычные персонажи был переведен и его ниндзя-телохранитель Reptile, присутствовавший в первой части на правах секретного героя. Появились парочка принцесс - Kitana и Mileena, а также любимец публики и актер из рекламы про зубную пасту Baraka. Без нового четырехрукого полубосса также не обошлось - его роль отдали Kintaro.

Общий возросший уровень качества был различим невооруженным глазом. Модели персонажей, анимация и арены (многие из которых запомнились экстравагантным дизайном) - все стало на порядок лучше. Возросло количество разнообразных ударов, что в сочетании с отточенным балансом превратило Mortal Kombat II в культовый файтинг и, как многие считают, навеки обеспечили ему звание лучшего в серии.

Фирменная жестокость никуда не делась, а некоторые бойцы должны были в разы повысить количество крови на аренах (острая шляпа Kung Lao и Baraka со своими руками-лезвиями идеально вписались в эту вселенную). Fatality отныне было по две штуки на каждого, еще более извращенных, чем прежде. К тому же можно было применить так называемое Stage Fatality, используя для своих коварных целей декорации. Если же у вас появилось желание проявить милосердие, то при помощи Babality противник превращался в младенца, а Friendship позволял несколько неординарным способом подписать мировую.



Кровища. Уже без цензуры



Аж в глазах троится

## КИНОПРОБЫ. ROUND ONE



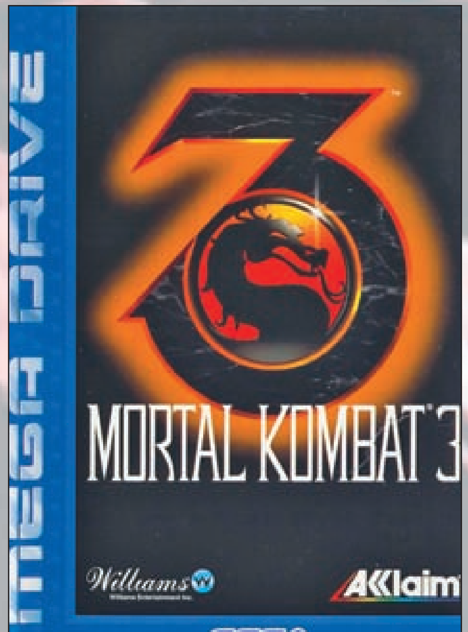
Слава Mortal Kombat гремела даже за пределами геймерских кругов, посему решение об экранизации было дважды оправданным. С одной стороны - будет фанатам веселье, с другой - люди, слышавшие до этого про кровавый мордобой лишь краем уха, после просмотра фильма могли заинтересоваться непосредственно игровым первоисточником. Специально для последних в разработке сценария принял участие тот, кому история MK знакома не понаслышке, - Джон Тобиас. Командовать парадом доверили Полу Андерсену, не последнему, к слову, человеку на голливудщине. И экранизация удалась на славу. Правда, фирменные добивания и залитые кровью арены исчезли, но старина Саб-Зиро все так же морозил супостатов, Скорпион не потерял свой гарпун, а Горо сохранил лишнюю пару рук. А это, согласитесь, немаловажно.

## Oh, my God! They killed Johnny!

**Mortal Kombat 3**
*Платформы: аркадные автоматы, Super Nintendo, Sega Genesis/Mega-Drive, Sega Saturn, Sega Master System, Sega Game Gear, Game Boy, PlayStation, PC.*

Третьей части пришлось ждать, подумать только, целых два года. Это сейчас разработка игры в течение пяти лет - дело житейское, а для средины девяностых два года срок был существенный. Ожидалось, что разработчики готовят очередную бомбу, но вышедшая 1 апреля 1995 года на аркадных автоматах Mortal Kombat 3, в действительности больше походила на шутку, приписанную к соответствующей дате. Создатели так воодушевились двумя успешными проектами, что не посчитали нужным прикладывать излишние усилия. Игра не была плохой, напротив, некоторые фанаты ставят ее выше, чем MKII. Но с технической точки зрения третья часть ничего нового в жанр не привнесла.

Изменения в первую очередь коснулись подборки персонажей. Если Johnny Cage никому особенно и не был симпатичен, то замена Scorpion'а на трех посредственных киборгов оправдания не находит. Cyrax, Sektor и беглый Smoke попросту выпадали из общего стиля. Эстетические нестыковки можно было бы простить, если бы баланс и динамика игрового процесса не хромали на обе лапы. Пройти игру за Sub-Zero одними заморозками - разве мы могли раньше себе такое позволить?




Положение выправляла появившаяся возможность бега и позаимствованная из Killer Instinct система комбо (правда, не настолько брутальная): при должном умении можно было уничтожать противника моментально, даже не дав ему опомниться. Кровища по-прежнему присутствовала, правда, ее вид уже никого не удивлял. Разработчики это осознавали, посему вновь сделали упор на добиваниях. По сравнению с предыдущей версией возросло количество Stage Fatalities, а также появилось Animality - уничтожение противника при помощи индивидуальной для каждого бойца звероформы.

С сюжетной точки зрения MK3 наконец начала максимально использовать заложенные в первых двух частях идеи. История разделилась на несколько ярко выраженных сюжетных линий. Полицейские Jax и Sonya гонялись за воскресшим Kano, королева Sindel и Shao Kahn пытались разобраться с последствиями семейной жизни (никогда, никогда не вступайте в брак, если не уверены, что через пять сотен лет вторая половина не захочет захватить вашу империю). Sub-Zero мало того, что потерял высокооплачиваемую работу ниндзя, так еще и был вынужден спасать свою жизнь от палачей-киборгов. Все это на фоне начавшегося вторжения войск Shao Kahn`а. Никто не спорит, что история в файтингах нужна, как Goro пятая рука, однако создателям Mortal Kombat удалось выстроить целую вселенную, где каждый боец оброс легендами и клановыми связями. Тягаться с такой махиной не под силу никакой семейке Mishima из сами-знаете-какого сериала.

Ужин при свечах?




Плохиши дерутся. Добычу не поделили, наверное



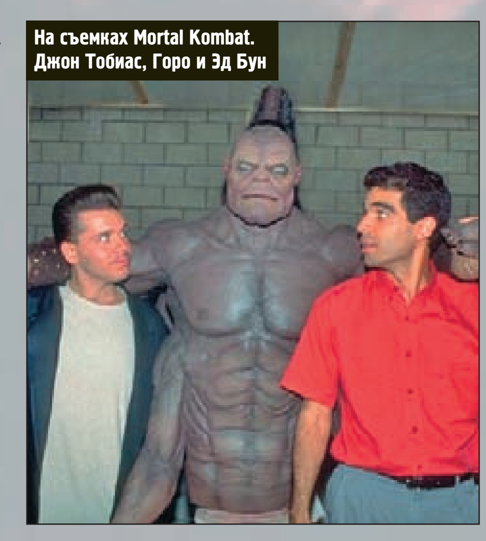

## Пауза, и дальше все по-новой

**Ultimate Mortal Kombat 3**
*Платформы: аркадные автоматы, Super Nintendo, Sega Genesis/Mega-Drive, Sega Saturn.*

**Mortal Kombat Trilogy**
*Платформы: PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64, PC.*

С 1995 по 1996 года создателей Mortal Kombat лихорадило. С одной стороны был необходим выход на новый уровень, на территорию трехмерных файтингов, так как конкуренты не дремали и уже начали отбивать аудиторию. С другой стороны, это была неизведанная ниша, в которой требовалось завоевывать лидерство совершенно новыми принципами геймплея, а не каплями спрайтовой крови, и руководство слегка опасалось, что не потянет такой груз. К тому же наметился раскол и среди самих разработчиков. Тут стоит поподробнее остановиться на двух личностях, без которых Shao Kahn и Shang Tsung никогда бы не смогли провести свой турнир.

На съемках Mortal Kombat. Джон Тобиас, Горо и Эд Бун



## КИНОПРОБЫ. ROUND TWO

Кто-то считает первый фильм чуть ли не лучшей экранизацией игры, кто-то утверждает, что это произведение далеко от гордого титула "эталон". Зато по отношению ко второй части все сходятся в одном мнении - это недоразумение не должно было появляться на экранах. По крайней мере, в таком виде. Смена режиссера (эту должность занял некто Джон Леонетти) и значительной части актерского состава (куда дели Кристофера Ламберта?!) вкупе с сумбурным сюжетом, карикатурными поединками и общим пафоснотрешевым настроем обеспечили Mortal Kombat: Annihilation громкий провал и глубокую неприязнь со стороны фанатов. Кто знает, не отнесись создатели к своему творению как к дешевой поделке по недешевой лицензии (все-таки легенду жанра экранизировали, а не выскочку-однодневку), может быть и вышло что дельное, но увы… Сиквел по недоброй традиции оказался хуже оригинала.

С 1992 года главной движущей силой сериала были Эд Бун и Джон Тобиас. Каждый из них имел собственные взгляды на то, как должен развиваться Mortal Kombat. Изначально два товарища просто реализовывали в игре свои задумки, создав удивительный сериал, в котором геймплей и сюжет мирно и гармонично уживаются друг с другом. Первый разлад наметился, когда Эд Бун исключительно для фанатов решил сделать Ultimate MK3. Схема абсолютного МК проста: дополнить третью часть бойцами, которые потерялись по пути из MKII. Плюс наплодить ниндзя всех цветов радуги, раз уж они так нравятся потребителю. О сюжете речи уже и не шло - игровой процесс бы в порядок привести. В итоге получилось большое недоразумение: толпа клонированных дам и аналогичная толпа мужиков кромсали друг друга невразумительными ударами, добивая нелепыми Fatality. Такого глумления над сериалом Тобиас вынести не смог. В результате он отправился делать Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, а его коллега сконцентрировал внимание на еще одном параде клонов Mortal Kombat Trilogy. Теперь еще больше бойцов и еще больше нелепостей в сюжете, убитый баланс и недоуменные взгляды фанатов. Опять двухмерный MK3 под новым соусом?

По сути, за этот период в сериал был добавлен только один новый способ добивания, Brutality. Модифицированное комбо, которое смачными ударами разбирало противника на косточки - небывалое достижение за почти три года работы.







Не ждали? И не надо было ждать

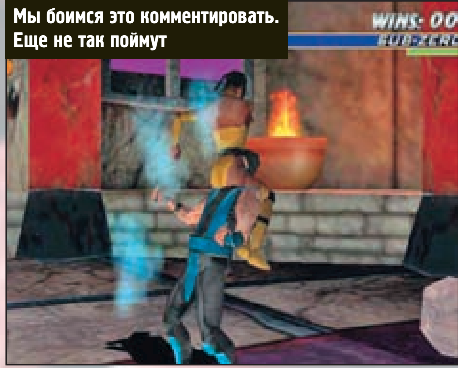
**Mortal Kombat 4**
*Платформы: аркадные автоматы, PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color.*

**Mortal Kombat Gold**
*Платформа: Dreamcast*

В конце 1997 года появилось оно. То, о чем так долго говорили большевики, о чем мечтали садисты и о чем втирали разработчики, свершилось, товарищи. Mortal Kombat отныне в 3D. Если бы разработчики знали, чем это обернется сериалу, то постриглись бы в шаолиньские монахи и посвятили бы жизнь искуплению грехов за последние бездарные проекты.

Лузер Shao Kahn перестал представлять интерес как достойный противник, и на его место пришел более грозный старший бог Shinnok. И снова турнир, и снова старые знакомые, только отныне в полигональной оболочке. Выйди игра на пару лет пораньше (следует читать: не страдай товарищ Бун ерундой последние два года), она вполне могла протянуть. Не соперничать с другими, но хотя бы выжить. В 1997 году никому не нужна была устаревшая графика, где более-менее прилично были выполнены только статичные модели персонажей, а все остальное вызывает отвращение. Не нужен был никому и двухмерный по сути геймплей. Уходы в сторону были реализованы неудачно, а четкое управление, до сих пор являвшееся предметом гордости разработчиков, впервые дало осечку. Добавление холодного оружия могло внести разнообразие, однако реализация этой задумки, как и все остальное, была никудышней.

Игра не несла даже какого-то развлекательного эффекта, это не было похоже на легкий полет Tekken или техничную песню Virtua Fighter. Один плюс - недоразумения в списке добиваний убрали, оставив аскетичный список из двух Fatality. Но это возвращение к корням уже было совершенно не важно.




Мы боимся это комментировать. Еще не так поймут



У кого-то сегодня явно неудачный день

Равно как и появление MK Gold на новой Dreamcast. Действуя по рецепту Ultimate, разработчики взяли четвертую часть и дополнили ее новыми персонажами. Увы… Умудренные опытом двухмерных клонов, геймеры с опаской отнеслись к новому творению, что означало полный провал на поприще 3D. MK если не умер, то надолго впал в кому.

## КИНОПРОБЫ. СЕРИАЛЬНОЕ ЗАВОЕВАНИЕ



Помимо двух полнометражных фильмов фанаты получили еще и сериал Mortal Kombat Conquest. Повесть о том, как Kung Lao скитался по свету, оказалась не так уж и плоха, даже несмотря на то, что знакомых по игре имен было не так много. Качество вполне соответствовало формату - типичное сериальное мыло с драками, постановка которых пусть и бюджетная, в целом была не так уж и плоха. Не лишним будет упомянуть, что одну из ролей сыграла Кристанна Локен - непобедимая T-X, глумившаяся над стариной Арни в третьей части саги о терминаторах.

## КРОВЬ В КАРМАНЕ

Регулярные попытки освоить карманный формат заслуживают отдельного уважения. Ведь возможности хендхелдов весьма ограничены, и впихнуть в небольшой картридж полноценную вселенную и полтора десятка бойцов - задача подчас непосильная. Тем не менее, портативные платформы регулярно получал свою порцию мяса. Чего только стоит Mortal Kombat 4, выглядящий, мягко говоря, непрезентабельно, но вполне играбельный, и, что ценно, двухмерный. GBA же вообще получил полноценный адд-он к Deadly Alliance в виде Tournament Edition, ценность которого весьма сомнительна, но сам факт эксклюзивности интересен.

## Священный союз

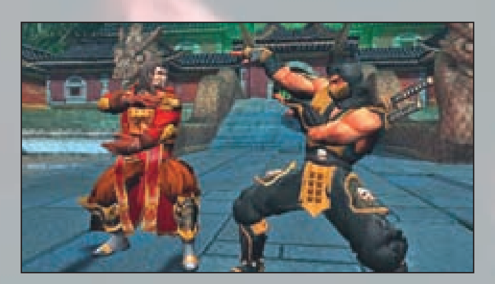
**Mortal Kombat: Deadly Alliance**
*Платформы: PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Game Boy Advance.*

Возрождение сериала из пепла в 2002 году было подкреплено масштабной рекламой, уверявшей, что вот он, легендарный файтинг вернулся, и больше недоразумений не будет. И только Джон Тобиас посмеивался, он на тот момент уже покинул Midway и делал для Microsoft свой файтинг.

Что же касается самой игры, то она получилась коммерчески успешной (по сравнению с MK4 любые нейтральные отзывы покажутся грандиозным успехом), но вторичной. Роль главного злодея досталась Quan Chi, впрочем, это уже было не важно, как и то, что погиб Liu Kang. Фанаты привыкли, что разработчики очень вольно тасуют героев, время от времени воскрешая старичков и вводя толпы новых безликих персонажей.

Существенным изменением стало появление боевых стилей, с возможностью можно менять их по ходу поединка. Не были оставлены и попытки использовать холодное оружие. И хотя вылетающие из тел кровавые снежинки все еще вызывали нездоровые ассоциации, но авторы хотя бы сделали заявку на зрелый игровой процесс. Не Virtua Fighter, конечно, но с претензиями на лавры знаменитого файтинга.

Способствовало этому и графическое оформление. Понятно, что Deadly Alliance морально устарел еще до выхода, но для себя разработчики выполнили необходимые нормы по полигонально-анимационному труду.









Несомненно, это был успех. Ни потеря древней техники апперкота где-то в недрах компании, ни сократившееся число Fatality (одна штука в одни руки) не стали помехой на пути сериала к возрождению.

## Правдивая ложь

**Mortal Kombat: Deception**
*Платформы: PlayStation 2, Xbox, Game Cube.*

Выход относительно свежего Deception окончательно положил конец разговорам о неспособности господина Буна сделать нормальный трехмерный файтинг. После продолжительной спячки фанаты, наконец, получили продукт, способный конкурировать с элитой жанра.

Что приятно, история на этот раз была вполне в духе лучших представителей сериала. Пока Raiden, Shang Tsung и Quan Chi схлестнулись в поединке за звание самого крутого бойца, на этот несчастный мир свалилась еще одна напасть. А точнее - пришла тяжелым шагом. И звали эту напасть король драконов Onaga. И вот бывшие враги уже плечом к плечу сражаются против сего демонического индивида. Силы, понятно, не равны, так что впору под предлогом нового турнира созывать лучших бойцов со всего света на подмогу.

Геймплей со времен Deadly Alliance почти не изменился, оставшись таким же медлительным, с замахом на тактику. Только апперкот вернулся, да количество Fatality увеличилось до двух штук. Появилось еще и hara kiri - этакая подлянка предвкушающему жестокую расправу оппоненту. Пока он готовиться добить вас своим коронным ударом, можно быстренько лишить своего персонажа жизни, отобрав тем самым у соперника радость кровавой расправы.

Для полноты картины не хватало лишь разнообразных развлекательных режимов, и вот тут разработчики явно перегнули палку. Помимо сюжетных скитаний в Konquest (с убогой графикой и полным отсутствием мотивации к прохождению) есть Puzzle Kombat и Chess Kombat. С первым все понятно - дань моде, попытка утереть нос конкурентам. Но вот присутствие вариации на тему тетриса и своеобразной шахматной стратегии оценят разве что самые дотошные фанаты. А вот что придется по душе всем, так это возможность онлайновых баталий. Пока Tekken и Virtua Fighter тешили геймеров всякими там рейтингами и рангами, MK решительно шагнул в Сеть. В первый раз за последние несколько лет детище Буна опередило конкурентов.

Mortal Kombat: Deception является на данный момент лучшим проектом серии из всех, что были созданы в 3D. Жаль, что ряды фанатов к этому времени сильно поредели, и не многие из них увидели первую достойную игру, переключившись на другие файтинги.

## It's not the end

Оглянемся на более чем двенадцатилетнюю историю Mortal Kombat. Это сериал с глубокими традициями, и рядом находок, как в области геймплея, так и в графической части. Именно благодаря этому сериалу технология motion capture пришла в игровую индустрию и прочно там закрепилась. Именно MK первым показал, что удары можно не только подсвечивать яркими вспышками. Но эта звезда, блиставшая в середине девяностых, оказалась жертвой маркетинговых ходов и жажды легких денег. Тот, кто породил сериал, его убил и воскресил. По этой причине Mortal Kombat никогда не будет тем идолом, которым стал к третьему эпизоду. Качественной игрой - может быть, предметом поклонения - уже никогда. Времена другие.

# DIRECTOR'S CUT



## Вырезанные фрагменты

### Зверства цензуры!!!

### Шокирующие подробности!!!

На глазах у тысяч посетителей токийской выставки, посвященной видеоиграм, японский мужчина подозрительной наружности лишил заслуженного ветерана металгировской войны левого глаза. Пострадавшему была выплачена баснословная страховая компенсация для проведения сложнейшей операции по имплантированию электронного зрительного органа. Изрядно перенервничавший ветеран теперь вынужден тратить большую часть пенсии на стимулирующие лекарства, чтобы окончательно не впасть в депрессию.





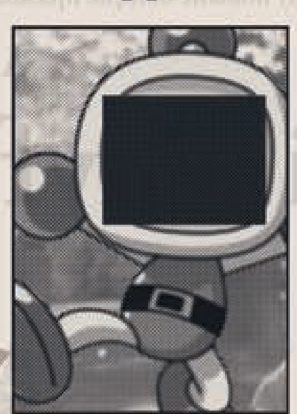
## Для создания глаз Бомбермена и груди Елены из Deed or Alive использовалась одна и та же текстура!

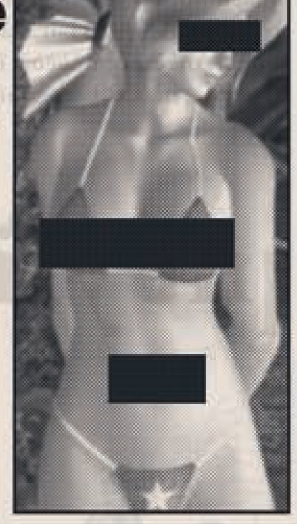
## Стала доступна полная версия!

### кадры, не вошедшие никуда!




мой отец - Xbox!





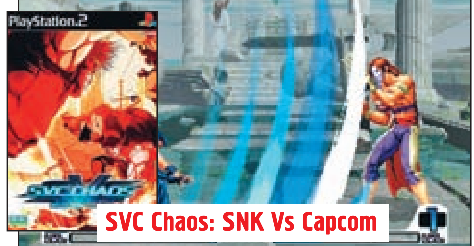
## СОСТАВЛЕН НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

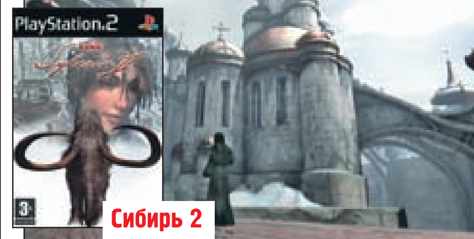
Если вы отгадаете абсолютно весь кроссворд (ну, разве что оставите пару-тройку строчек незаполненными) и пришлете эту страничку (или ее ксерокопию, скан, астральную проекцию) нам по адресу:

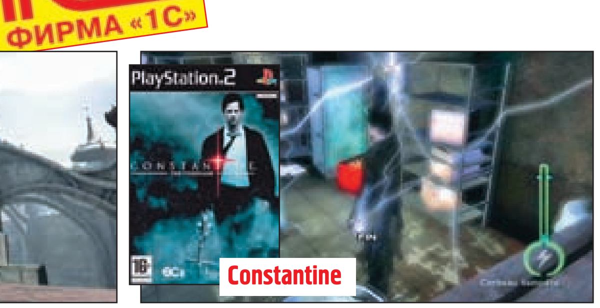
**123182, Москва-182, а/я 2 или konkurs@konsole.ru**

с пометкой: "*тут кроссворд №3, дайте мне мой приз!*"

То получите один из призов, которые предоставила фирма "1С".


SVC Chaos: SNK Vs Capcom


Сибирь 2


Constantine

Меня зовут: ............................................................

Мой телефон: ............................................................

Мой почтовый индекс и адрес: ............................................................

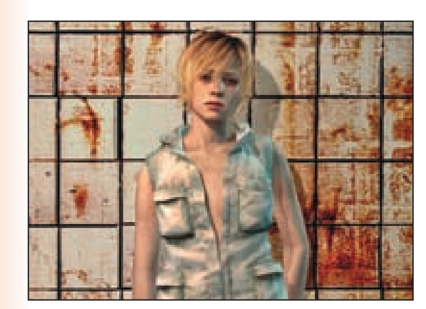
............................................................

**ПО ГОРИЗОНТАЛИ:**

**09** Колоритный персонаж из сериала Metal Gear Solid. Простой револьвер в его руке запросто может оказаться опаснее гранатомета.

**10** Красный робот-гуманоид, извергающий прямо из стального пуза ракеты (Mortal Kombat).

**11** У такой милой леди обязательно должно быть красивое имя. Попробуете угадать?



**12** "Готишный" дяденька из FFVII, который умело пользуется здоровенной пушкой под названием Dirge of Cerberus.

**13** Этот ценный минерал тоннами добывают с помощью специальных комбайнов в мире Command & Conquer.

**15** Когда-то эта японская компания занималась производством игральных карт, но сейчас ее название тысячи поклонников ассоциируют с совсем другими играми.

**16** Имя персонажа



**19** Кроме того, компания из 15 пункта известна своими покемонами, из которых загаданный здесь зверь самый популярный и самый желтый... Постойте, мы сказали "популярный желтый покемон"? Да это самый легкий вопрос в кроссворде!

**21** "Гонки на выживание" в лучших традициях Destruction Derby (PS2/Xbox) с великолепно проработанной физикой полетов тел водителей.

**24** Детский цветной пластмассовый конструктор, название которого мы бы не стали вносить в кроссворд, если бы не масса видеоигр, посвященных ему.

**25** Самый умный и смелый дельфин в мире.

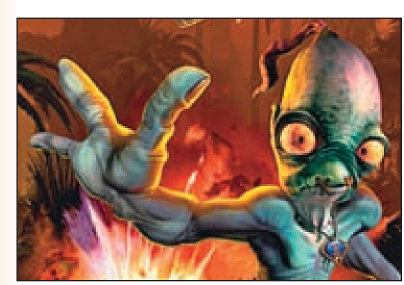
**31** Имя героя (и по совместительству название игры).




**32** Бывалый освободитель джиннов и укротитель ковров-самолетов.

**35** Dance Dance ... (дико популярный игровой автомат от Konami).

**36** Название игровой серии.

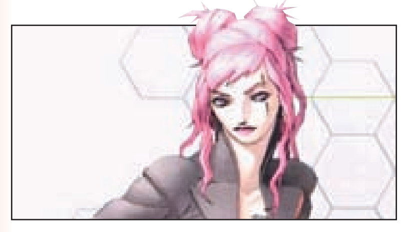


**39** Скажите, как его зовут.



**40** Мультяшный рэппер в красной шапочке (не чернокожий и даже не человек).

**41** Имя персонажа RPG от Atlus. Да, это там, где принято кушать ближнего.



**42** Персонаж-ветеран Resident Evil.



**44** Самый первый и, несомненно, самый популярный видеоигровой жанр.

**46** Бессменный боец Street Fighter. Русский.

**47** Прибор, который встречается в играх с завидной регулярностью. Например: "Сэр, на ... видны корабли пришельцев! Вот эти красные точки - это они". В авиасимуляторах без него так вообще не обойтись...

**48** Файтинг от SquareSoft для PSone.

**50** Final ...

**53** Имя персонажа



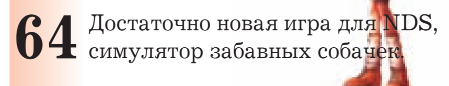
**57** Бывает Solid, бывает Liquid.

**58** Главный герой Castlevania: Symphony of the Night.

**59** А здесь главный антигерой той же игры. Для симметрии.

**60** Ряд суперхитовых игр, прославивших подразделение Sega AM2 (игры разных жанров объединены одним словом в названии - впишите его)

**62** Имя персонажа.



**64** Достаточно новая игра для NDS, симулятор забавных собачек.

**65** ... Cell (Stealth Action).

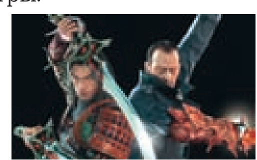
**66** Чудесный ролевой сериал от Konami.

**69** Имя персонажа



**70** Кнопка на геймпаде, обычно вызывающая какое-нибудь меню.

**71** Название игры.



# CROSSWORD

**ПО ВЕРТИКАЛИ:**

**01** Фамилия персонажа.



**02** 16-битная консоль Sega, очень популярная в свое время в России.

**03** Имя бойца.



**04** Alien vs...

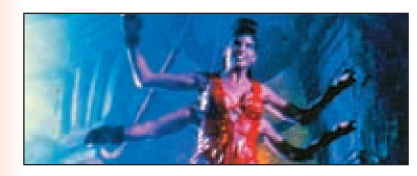


**05** Shin ... Tensei

**06** Город, покой которого самоотверженно охраняет Бэтмэн.

**07** Крутой спартанский воин (God of War)

**08** Имя героини.



**13** Ряд RPG от Namco (слово, общее для названий всех игр серии).

**14** Имя персонажа Metal Slug.



**17** Главный герой Breath of Fire.

**18** Фирма-создатель Ridge Racer и Time Crisis.

**19** Любимец детишек, ученик школы магии Хогвартс.

**20** Имя героя RPG-сериала Ys.

**22** Имя героини.



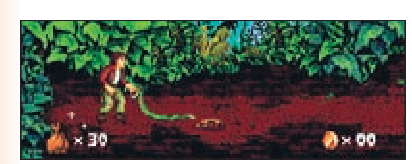
**23** Самурайский Metal Gear, первая часть наделала изрядно шума из-за своей кровавости.

**26** Культовая настольная RPG с миниатюрами, по мотивам которой регулярно создаются видеоигры для самых разных платформ.

**27** Имя одного из главных персонажей Samurai Shodown. Чтоб вам легче было отгадать, мы ставим его портрет.



**28** Название игры.




**29** Звериная "национальность" Крэша.

**30** Гигантский динозавроподобный монстр, нет-нет, да вылезающий из океана, чтобы разрушить парочку японских городов.

**31** Образцовая семья с прекрасным чувством юмора. Черного.

**33** Базука с управляемыми ракетами из Metal Gear Solid.

**34** Фамилия героини.



**37** Демонический папаша Данте и Вергилия (DMC).

**38** Меч самурая.

**43** Видеокамера для PS2.

**45** Double ..., ... Ball, ... Warrior, ...'s Lair, Breath of Fire: ... Quarter

**47** Главный герой Final Fantasy Tactics.

**49** Персонаж игры Stella Deus



**51** Собрались как-то герои Obscure сфотографироваться. Та, которую нужно отгадать, стоит слева.



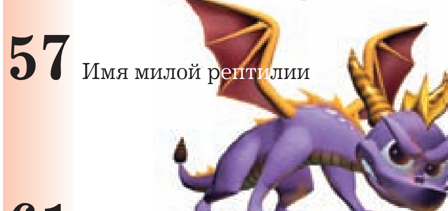
**52** Фамилия грандмастера King of Fighters.

**54** Американская фирма с тяжелой судьбой, стоявшая у самых истоков игростроения.

**55** Как "Симпсоны", только про будущее.

**56** Заповедник динозавров - ... Park.

**57** Имя милой рептилии



**61** Road ...



**63** Фамилия героини DoA.



**67** Имя персонажа.



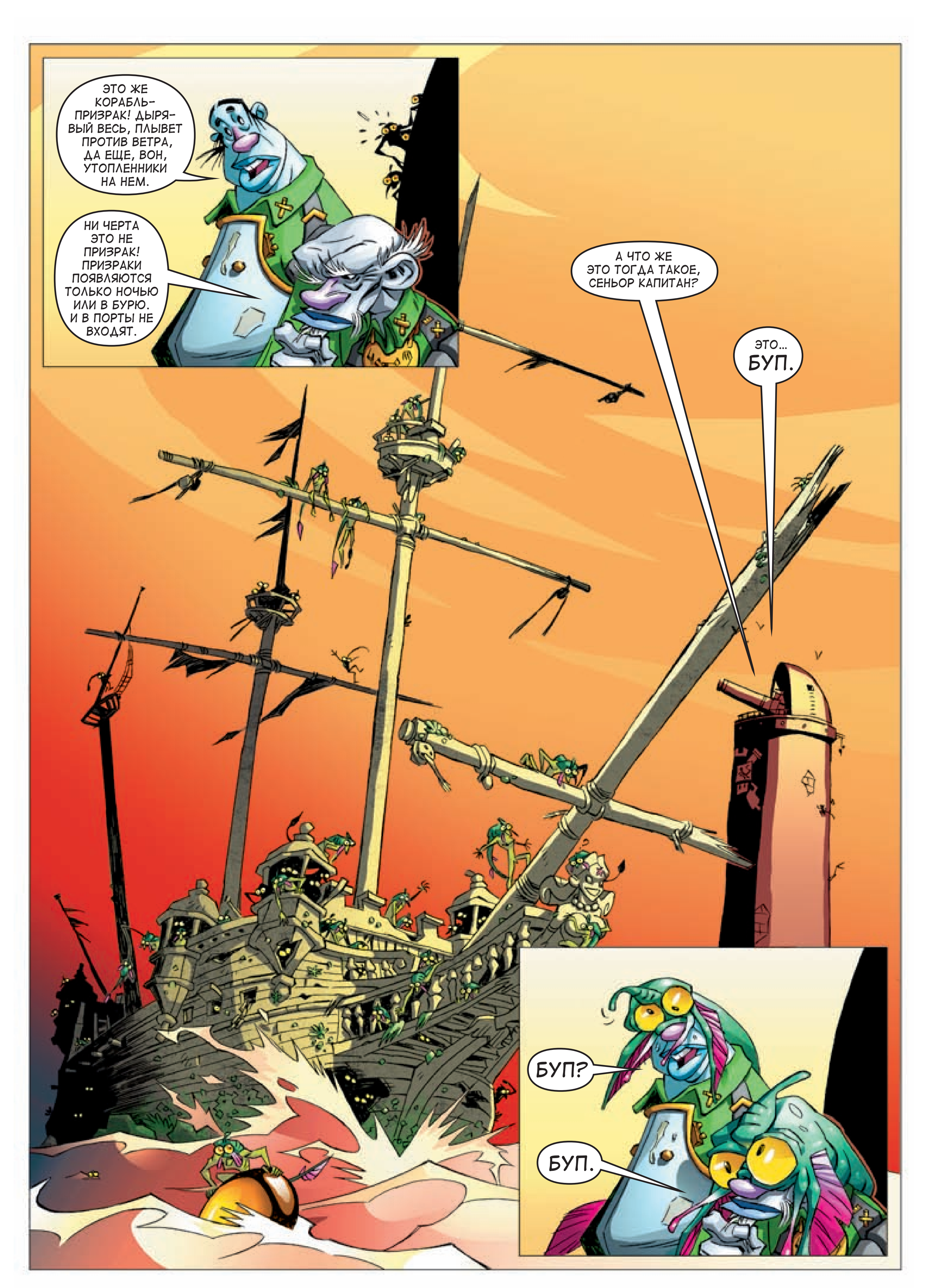
**68** Одна из стран, участвующих в конфликте на стороне противника в Ace Combat 5. Была воспета еще в XIX веке Пушкиным. По его версии, эта страна пела песенки и грызла орешки. Странный взгляд был у товарища Пушкина на видеоигры.


ПРОЛОГ.
НАВАССА. НЕЗАДОЛГО ДО РАНЕЕ ОПИСАННЫХ СОБЫТИЙ.
ПОЖАЛУЙСТА, СЕНЬОР КАПИТАН, ПОДНИМАЙТЕСЬ СЮДА СКОРЕЕ! ЭТО ВАЖНО!
ЕСЛИ, КАНАЛЬЯ, ≠ФУХ≠ ЭТО ТАК ЖЕ "ВАЖНО", КАК В ПРОШЛЫЙ РАЗ, ЗНАЙ, ≠ФУХ≠ Я ПОДНИМАЮСЬ, ЧТОБЫ ОТЛУПИТЬ ТЕБЯ КАК СЛЕДУЕТ!
НЕТ, НЕТ, СЕНЬОР КАПИТАН, НА ЭТОТ РАЗ УЖ ТОЧНО НЕ ЧАЙКИ! ВЫ КАК ПОДНИМЕТЕСЬ, САМИ УВИДИТЕ!
ЕСЛИ ПОДНИМУСЬ! ≠ФУХ≠
16 72


СВЯТАЯ РОЗАЛИЯ! МНЕ НУЖНЫ ЛЮДИ, НОВЫЕ ОРУДИЯ И ≠ФУХ≠ РЕМОНТ БАШЕН!
А НАШ МЭР ПРИСЫЛАЕТ МНЕ ПОЛНОГО ИДИОТА, ПУТАЮЩЕГО КОНЦЫ У ПУШКИ. И НАЗЫВАЕТ ЭТО "ПОПОЛНЕНИЕМ ГАРНИЗОНА"!
SE BUSCA
ЗАЧЕМ НАМ БЕРЕГОВАЯ АРТИЛЛЕРИЯ? У НАС ВЕДЬ ЕСТЬ НАША "ДОБЛЕСТНАЯ" СТРАЖА! ≠ФУХ≠


НАПЫЩЕННЫЙ ИНДЮК! ОН ПОЙМЕТ, ЧТО КРАКЕН БЫЛ НЕ ПОСЛЕДНИМ ПИРАТОМ В АМЕРИКЕ, А ОКЕАН ОПАСНЕЙ ПРУДА У НЕГО ВО ДВОРЕ, ТОЛЬКО КОГДА КАКОЙ-НИБУДЬ ОЧЕРЕДНОЙ МОРГАН ВЫПУСТИТ ЕМУ КИШКИ ≠ФУХ≠ ПРЯМО НА СТУПЕНЯХ РАТУШИ!
НУ, ЧТО ТУТ У ТЕБЯ?


ГЛЯНЬТЕ-КА, СЕНЬОР КАПИТАН, - КОРАБЛЬ!
АХ, ЧТОБ ТЕБЯ РАЗОРВАЛО, БЕСТОЛОЧЬ! КОРАБЛЯМИ Я МОГ ПОЛЮБОВАТЬСЯ И СНИЗУ!
НО, СЕНЬОР КАПИТАН, ВЫ ТОЛЬКО ВЗГЛЯНИТЕ!

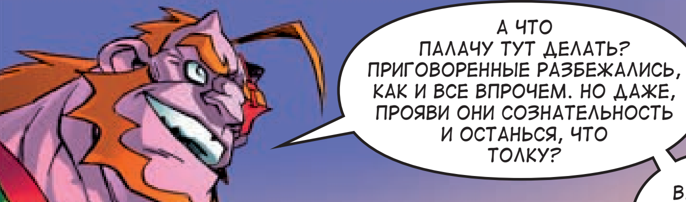

ЭТО ЖЕ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК! ДЫРЯВЫЙ ВЕСЬ, ПЛЫВЕТ ПРОТИВ ВЕТРА, ДА ЕЩЕ, ВОН, УТОПЛЕННИКИ НА НЕМ.
НИ ЧЕРТА ЭТО НЕ ПРИЗРАК! ПРИЗРАКИ ПОЯВЛЯЮТСЯ ТОЛЬКО НОЧЬЮ ИЛИ В БУРЮ. И В ПОРТЫ НЕ ВХОДЯТ.
А ЧТО ЖЕ ЭТО ТОГДА ТАКОЕ, СЕНЬОР КАПИТАН?
ЭТО... БУП.
БУП?
БУП.



Чвертая чasть чверга (на этот раз без чверга)
РАТУШНАЯ ПЛОЩАДЬ ГОРОДА НАВАССЫ.
ТЫ ПОТРЯСАЮЩАЯ ДУРА, ТАНЯ! УРОК ТЕБЕ: НЕ ПОВОРАЧИВАЙСЯ К ПСУ СПИНОЙ... ПОКА НЕ ОТКУСИШЬ ЕМУ ГОЛОВУ. ЧЕМ ТЫ ДУМАЛА!? ТЫ ЧЕМ-НИБУДЬ ДУМАЛА!?..
КРОВИ, ОДНАКО, МНОГОВАТО НАТЕКЛО...
1577
WANTED


МИСТЕР КАБОШ, ВЫ ПОКИДАЕТЕ НАС НЕ ДОЖДАВШИСЬ КОНЦА КАЗНИ?
"КАЗНИ", МЕСЬЕ ЧЕЙН? У ВАС ТУТ СКОРЕЕ ПОЕДИНОК. А Я НЕ СЕКУНДАНТ, Я ПАЛАЧ.

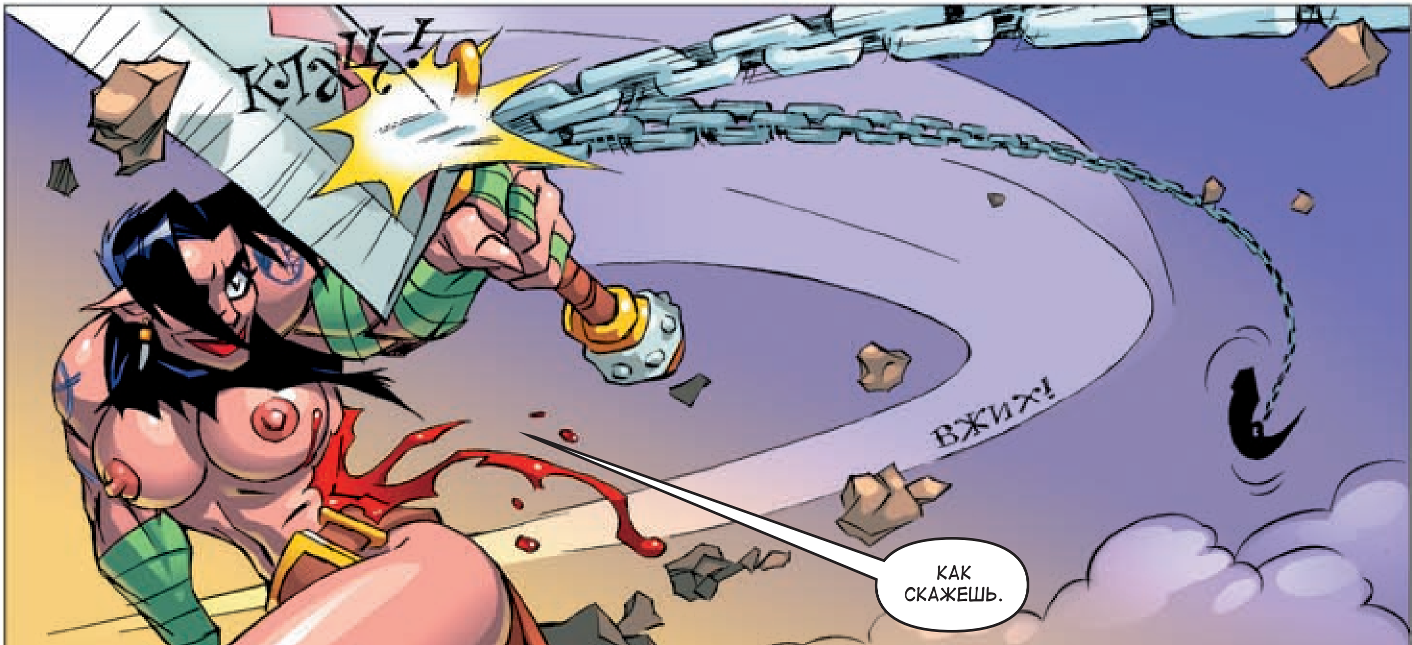

КРОВЬ, ЕРУНДА... СКИНУ ЛИЧИНУ – ЭТО ДОЛЖНО ОСТАНОВИТЬ КРОВЬ. В ТАКОМ СОСТОЯНИИ МАССУ МНЕ ВСЕ РАВНО НЕ УДЕРЖАТЬ.


А ЧТО ПАЛАЧУ ТУТ ДЕЛАТЬ? ПРИГОВОРЕННЫЕ РАЗБЕЖАЛИСЬ, КАК И ВСЕ ВПРОЧЕМ. НО ДАЖЕ, ПРОЯВИ ОНИ СОЗНАТЕЛЬНОСТЬ И ОСТАНЬСЯ, ЧТО ТОЛКУ?
У НАС ВМЕСТО ВИСЕЛИЦЫ КУЧА ЩЕПЫ. ПРИШЛОСЬ БЫ ЗАМЕНИТЬ КАЗНЬ СОЖЖЕНИЕМ НА КОСТРЕ.


НУ ЧТО Ж, МИСТЕР КАБОШ, В ТАКОМ СЛУЧАЕ, НЕ СМЕЮ ВАС ЗАДЕРЖИВАТЬ. ОСТАЛЬНОЕ Я ДОДЕЛАЮ САМ.
ДО СВИДАНИЯ, МЕСЬЕ ЧЕЙН, И ПРОЩАЙ, ТАНЯ. КАК ЭТО НИ ГРУСТНО, НО, ПОХОЖЕ, НЕ Я СТАНУ ТЕМ ПАРНЕМ, ЧТО ОБОРВЕТ ТВОЮ ЖИЗНЬ.


КАКАЯ ЖАЛОСТЬ!.. МОЕ СЕРДЦЕ РАЗБИТО... ≶КХА≷
ПРОКЛЯТЬЕ, ЛЕГКОЕ, КАЖЕТСЯ, ТОЖЕ ЗАДЕТО.


ПОКОНЧИМ С ЭТИМ.


КЛАЦ!
ВЖИХ!
КАК СКАЖЕШЬ.


ВШУХ!
И "ЭТИМ" СТАНЕШЬ ТЫ!





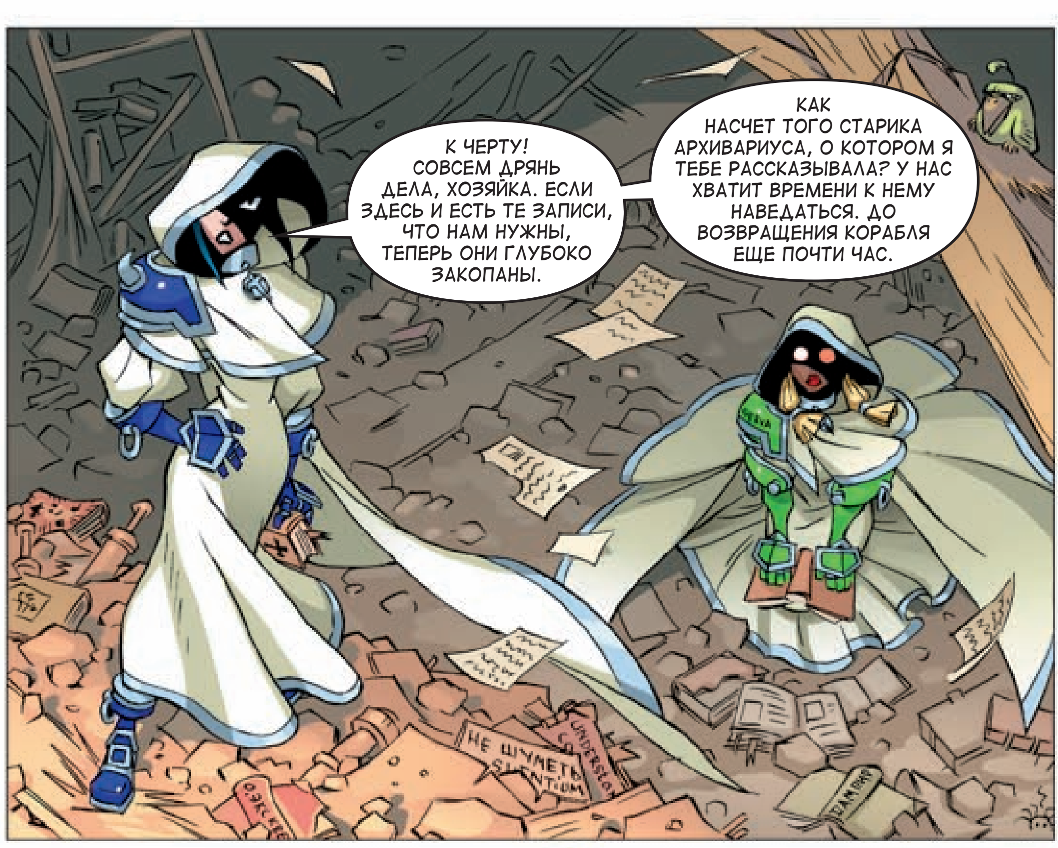


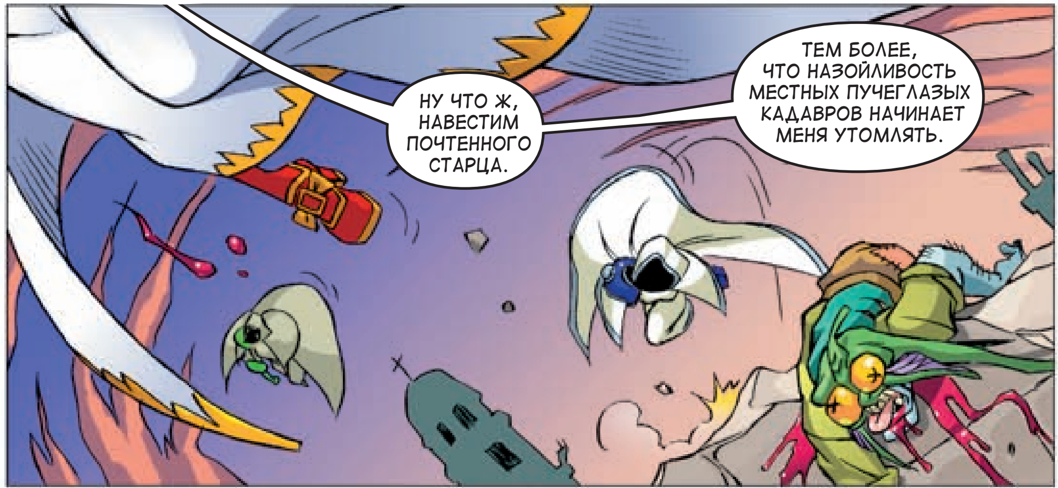
СРАЖЕНИЕ ЛЮДОЕДА И ЭСКВАЙРА*. КАКОЕ ВОСХИТИТЕЛЬНОЕ ЗРЕЛИЩЕ! ЖАЛЬ, ОНИ ОБА СЕЙЧАС НЕ В ЛУЧШЕЙ ФОРМЕ. ЛЮДОЕД РАНЕН И, ПОХОЖЕ, ГОЛОДЕН. А ЭТОТ ДОБЛЕСТНЫЙ ОФИЦЕР ДВИГАЛСЯ БЫ РЕЗВЕЕ, НЕ СТОЛКНИСЬ ОН НЕДАВНО С КАМЕННОЙ СТЕНОЙ.

АХ, КАК ЖАЛЬ, ЧТО ДЕЛА НЕ ПОЗВОЛЯЮТ МНЕ ДОСМОТРЕТЬ, ЧЕМ ВСЕ ЗАКОНЧИТСЯ!

* ЭСКВАЙР. (АНГЛ. ESQUIRE) ОРУЖЕНОСЕЦ. ЗДЕСЬ: ВЛАДЕЛЕЦ ОПРЕДЕЛЕННОГО МАГИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ.


КСТАТИ. А КАК ТАМ НАШИ ДЕЛА, ДЕВОЧКИ?
НЕ ОЧЕНЬ ХОРОШО, ВАШЕ ВЫСОЧЕСТВО.
ДАНЯ©5т.


К ЧЕРТУ! СОВСЕМ ДРЯНЬ ДЕЛА, ХОЗЯЙКА. ЕСЛИ ЗДЕСЬ И ЕСТЬ ТЕ ЗАПИСИ, ЧТО НАМ НУЖНЫ, ТЕПЕРЬ ОНИ ГЛУБОКО ЗАКОПАНЫ.
КАК НАСЧЕТ ТОГО СТАРИКА АРХИВАРИУСА, О КОТОРОМ Я ТЕБЕ РАССКАЗЫВАЛА? У НАС ХВАТИТ ВРЕМЕНИ К НЕМУ НАВЕДАТЬСЯ. ДО ВОЗВРАЩЕНИЯ КОРАБЛЯ ЕЩЕ ПОЧТИ ЧАС.


НУ ЧТО Ж, НАВЕСТИМ ПОЧТЕННОГО СТАРЦА.
ТЕМ БОЛЕЕ, ЧТО НАЗОЙЛИВОСТЬ МЕСТНЫХ ПУЧЕГЛАЗЫХ КАДАВРОВ НАЧИНАЕТ МЕНЯ УТОМЛЯТЬ.


ГДЕ-ТО В ГОРОДЕ.
ВОНЮЧИЕ ПИРАТЫ! ОНИ ПРИДУТ ЗА МНОЙ, НО ИМ МЕНЯ НЕ ВЗЯТЬ! Я СО СВОИМИ ДЕНЕЖКАМИ БУДУ УЖЕ ДАЛЕКО! Я ВЫКРУЧУСЬ! Я ВСЕГДА ВЫКРУЧИВАЮСЬ!
PE
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.

# ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

## СЮДА МОГУТ СЫГРАТЬ ВАШИ ПИСЬМА

### ... в Краснодаре осень

*Дорогие авторы журнала Консоль!!! А почему вы сильно пахожы на наш любимый в группе журнал Великий Дракон, это нам очень равится и мы хотим чтоб вы прадолжали песать еще про сегумегу, и супернинтенду, и ретру, и сонуплестейшон. И про анеме ещо можна. И про чемпионаты игров, и про супернинтенду. Марио такой радый что вы подписываете смешные скриншонты и вкладываите в журнал большие постиры с эротикными женщинами. А красворд, я тот во втором номере угадал весь только посылать лень дайте мне приз так, особенно тот который диск с игрой про мамонта. Я очень люблю когда про историю и грубую физичскую силу. У меня есть пристава Гем Куб и Сони Два и я в них играю часто. Приду из школы и играю а бабушка один раз на Гем Куб поставила сковородку с яишницой поэтому у всех приставка некрасивая а у меня вверху узоры красивые очень. Я хочу ее сфотать и прислать чтобы вы сделали постир. А еще я вам прелагаю проводить много конкурсов например чтобы читатели просылали фотографии где забавные картинки и случаи. Я таких много у меня есть. А еще почему у вас название Консоль а не великий Дракон не понимаю. Помоему звучит куда круче, даже Зак Местон сказал как-то что название Великий дракон это очень супер. А консоль это конечно очень тоже красиво звучит, только недостаточно красиво. Я вам советую если вы хотите стать самым крутым на руси журналом поменять шрифт названия на стильный и запоминающийся. Кстате в краснодаре осень. А я люблю слушать группу рамштайн и читать ваш журнал. Жалко только что альбомов у рамштайна много а номеров вашего журнала мало пока. но вы исправъесь скорее!!! Я и моя собака годзила желаем вам много хороших статей и комиксов и про супернинтенду. Я еще вам напишу обязательно потому что это очень интерес-но. Досвидания!!!*

**Гипер Марио село Великие Буйки крутой геймер**

Дорогой Марио, мы сначала очень-преочень хотели назвать наш журнал "Великий Дракон", но эта надпись не умещалась на обложке в одну строчку. Долго думали, как уместить: даже по диагонали ставили. Не влезает. Потом решили, что оно и к лучшему. Да и издательство АСТ, которому принадлежат права на "ВД", чего доброго обидится. А "Рамштайнов" мы скоро догоним и даже перегоним, уж будь уверен.

Доскоройвстречи!!!

### Пара слов в вашу поддержку

*<тут много всяких теплых слов> Встряхните стариной и вспомните былое. Не вините консоли - ведь мы геймеры - играем в игры, а не в платформы. Хочется видеть на ваших страницах спецматериалы и обширные видеоматериалы на дисках (с E3, TGS, GDC, LCC, ECTS) не забывайте, что видеоигры и японская анимация, как… "Агни и Руда". <...>*

**Den, Красноярский край, г. Дудинка**

Спасибо тебе, Den, за поддержку. Ругаем мы в основном не сами консоли, а разработчиков да издателей. Им это полезно. Спецматериалы с выставок у нас были и будут. В номере, который ты держишь в руках токийская TGS и амстердамская X05. Что же касается японской анимации, то в нашей стране уже достаточно печатных изданий, посвященных этой тематике, чтобы уделять ей место. К тому же журнал все-таки "Консоль" называется. Хотя мы всенепременно будем рассказывать об аниме, так или иначе связанным с приставочными играми.

*На этот раз почтовый ящик коварно узурпировал*
**Rogue**

Письма слать:
**электронные - сюда:**
*mail@konsole.ru*
**бумажные - туда:**
123182, Москва-182, а/я 2

**Список, выигравших призы за кроссворд №1.**

Константин Макаров (Москва), Бодров Николай (Мытищи), Андрей Корнилов, Фадеев Даниил ака inkvizitor (Москва), Игорь Нигматуллин (Краснодар), Алексей aka tas2k5 (Москва), Александр Антонов (Москва), Олег Винтер (Магадан).

**Список магазинов, где вы можете без помощи угроз и размахивания оружием приобрести журнал "Консоль"**

**МОСКВА**

**Магазины "ЛОГОС"**
"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
"Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
"Выхино" ул.Вешняковская, д.39, т.374-8933
"Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
"Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
"Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
"Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
"Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
"Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
"Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474

**Магазины "СЕЙЛС"**
"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237

**Магазины Gamepark**
м. Багратионовская:
"Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
"Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
"Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
"Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
"Горбушкин Двор" А1-022 т. 737-48-18
"Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
"Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173

м. Новые Черемушки
ТЦ "Черемушки" 1А-029 т. 739-82-15

**Магазин "Видеоигры"**
м. Кузнецкий Мост, ул. Пушечная д.9

**МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ**

**Магазины "СЕЙЛС"**
"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183

# Подписка на "КОНСОЛЬ" - лучший подарок

**БЛАНК ЗАКАЗА**

## Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс______________ Адрес__________________________

________________________________________________

Ф.И.О.__________________________________________

Телефон (______)______________ E-mail__________________________
код города

---

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ____ коп.

Кассир

**Плательщик** (подпись) ____________

---

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Квитанция

Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ____ коп.

Кассир

**Плательщик** (подпись) ____________

# Вариант подписки на журнал “Консоль”

## Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
**ИНН/ КПП - 7703205156/770301001**
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
**Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225**
Назначение платежа: Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
**123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
**При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.**
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
**Высылается заказной бандеролью.**

**Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!**

## Варианты подписки

| Месяц | | Стоимость с DVD |
|---|---|---|
| Декабрь | 2005 г. | 100 рублей ☐ |
| Январь | 2006 г. | 100 рублей ☐ |
| Февраль | 2006 г. | 100 рублей ☐ |
| Март | 2006 г. | 100 рублей ☐ |
| Апрель | 2006 г. | 100 рублей ☐ |
| Май | 2006 г. | 100 рублей ☐ |

( *отметьте нужные варианты* ■ )

ИТОГО

(*укажите общую стоимость подписки*)

**Информация о плательщике:**

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

**Период подписки:** с ________ по ________

**Информация о плательщике:**

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

**Период подписки:** с ________ по ________






БЛАНК ЗАКАЗА

**Редакционная подписка на ежемесячный журнал**
**"Навигатор игрового мира"**

Почтовый индекс ______ Адрес ______

Ф.И.О. ______

Телефон (____) ______ E-mail ______
код города

---

**Сбербанк России**

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Извещение

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)
Дата ____ Сумма платежа ____ руб. ____ коп.
**Плательщик** (подпись)

Кассир

Квитанция


ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)
Дата ____ Сумма платежа ____ руб. ____ коп.
**Плательщик** (подпись)


Кассир

# Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

## 1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

## 2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

## 3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
**ИНН/ КПП - 7703205156/770301001**
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
**Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225**
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
**123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
**При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.**
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
**Высылается заказной бандеролью.**
**Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!**

**Информация о плательщике:**

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

**Период подписки:** с ________ по ________

**Информация о плательщике:**

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

**Период подписки:** с ________ по ________

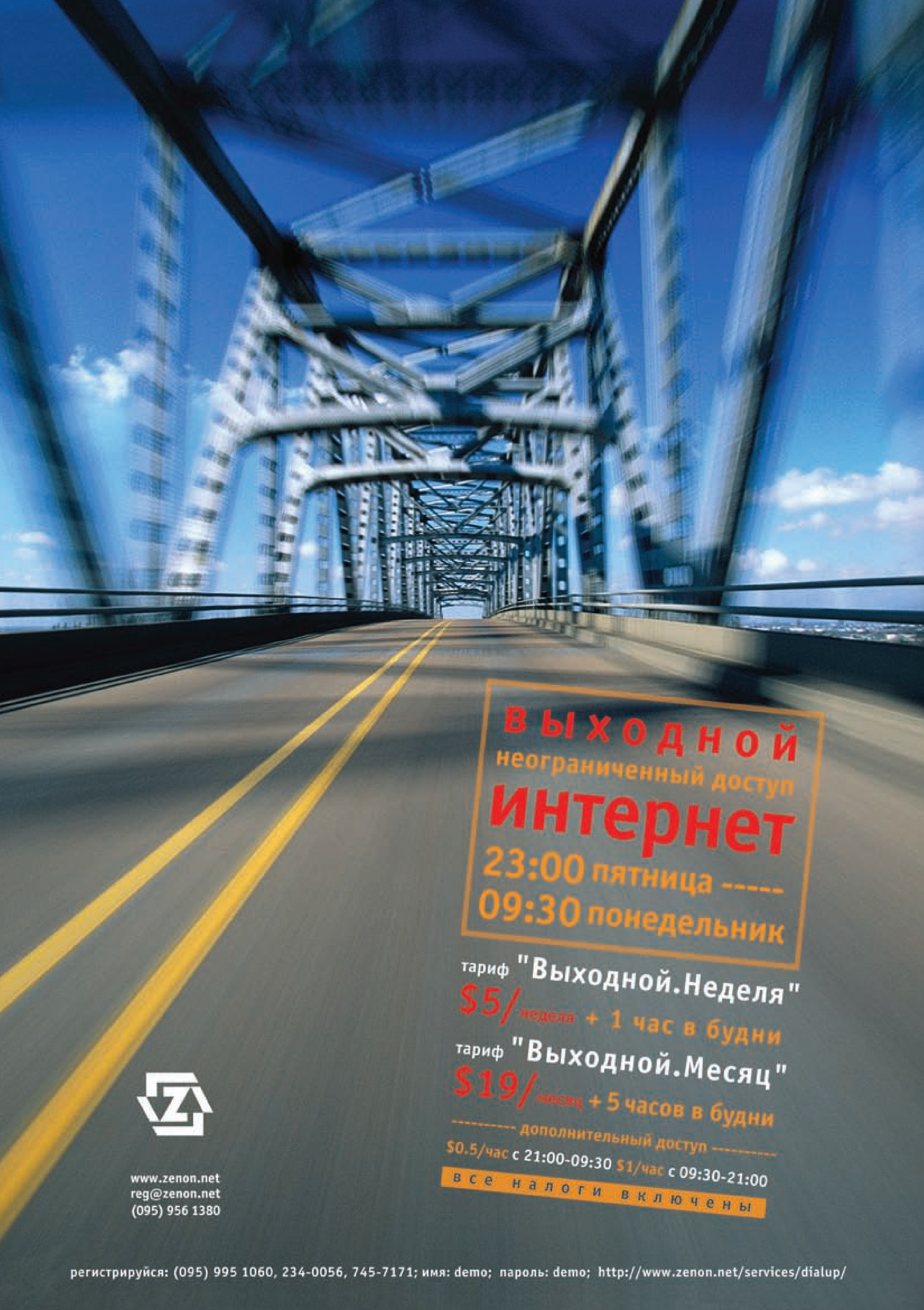
### Варианты подписки

| **Месяц,** | **Стоимость** | **Стоимость с 2 CD** | **Стоимость с DVD** |
|---|---|---|---|
| Декабрь 2005 г. | 60 рублей ☐ | 100 рублей ☐ | 110 рублей ☐ |
| Январь 2006 г. | 70 рублей ☐ | 110 рублей ☐ | 120 рублей ☐ |
| Февраль 2006 г. | 70 рублей ☐ | 110 рублей ☐ | 120 рублей ☐ |
| Март 2006 г. | 70 рублей ☐ | 110 рублей ☐ | 120 рублей ☐ |
| Апрель 2006 г. | 70 рублей ☐ | 110 рублей ☐ | 120 рублей ☐ |
| Ноябрь 2006 г. | 70 рублей ☐ | 110 рублей ☐ | 120 рублей ☐ |

*( отметьте нужные варианты* ■ )

**ИТОГО**

*(укажите общую стоимость подписки)*



выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/